

Avalon

L'autre façon de concevoir un magazine

CYBERPUNK

L'APPEL DE CTHULHU

BERLIN XVIII

WARHAMMER

LA TABLE RONDE

STAR WARS

LA RELIGION NORDIQUE

AVALON 2 - Février Mars 1991 - 35 F



Février Mars 91

XUup release

Edito

Voici enfin le deuxième numéro d'Avalon, qui fut annoncé pour fin décembre mais qui ne paraît qu'aujourd'hui. L'explication de ce changement est fort simple: pour diverses raisons pratiques Avalon, de mensuel qu'il était, devient bimestriel (soit 6 numéros par an). Malgré ce détail, rien n'est changé et notre équipe fait toujours au mieux pour vous satisfaire. Un coup d'oeil au sommaire ci-dessous vous en convaincra. Le numéro est vraiment bien rempli ! Avalon reste votre journal et pour être encore plus proche de vous, nous voulons que vous y participiez plus activement. Alors si vous avez quelque talent, que ce soit pour l'écriture ou le dessin, nous sommes impatients de le découvrir et nous serions ravis de travailler avec vous. De même n'hésitez pas à nous faire part de vos critiques et suggestions; elles nous aideront à mieux vous satisfaire.

Jean-Michel Ringuet

Sommaire

Jean-Michel Ringuet Catherine Urbietta	Interpol 2020 Aide de jeu Cyberpunk	p 4
Jean-Michel Ringuet Catherine Urbietta	La Grande Ténèbre Scénario Warhammer	p 12
Pascal "Phandaal" Ribault Jean-Michel Ringuet	Les Tournois Aide de jeu La Table Ronde	p 18
Franck Vidal Jean-Marc Emy	La Veuve Noire Scénario Star Wars	p 22
Jean-Michel Ringuet	Les Grimoires Interdits Aide de jeu L'Appel de Cthulhu	p 30
Nicolas Monrepos Jean-Marc Emy	Pacte avec le Démon Scénario Berlin XVIII	p 36
Valérie Laproye Catherine Urbietta	La religion Nordique Aide de jeu	p 48

Avalon N°2. Février-Mars 1991. Publié par Avalon Editions, 32 rue Arnaud Miquieu 33000 Bordeaux. Tel 56 81 42 75. Périodicité bimestrielle. Directeur de la publication Olivier Vidal. Rédacteur en chef Jean-Michel Ringuet. Comité de rédaction: Valérie Laproye, Nicolas Monrepos, Frédéric Pourcel, Alexandre Sainte-Marie, Franck Vidal. Couverture Jean-Michel Ringuet. Maquette & saisie Mireille Giafferi. Relecture & corrections Mireille Giafferi, Frédéric Pourcel. Montage, impression, photogravure: Print Système, rue de Bègles, 33000 Bordeaux. Flashage: Cephoto, rue F. Sevene, 33000 Talence. Numéro de commission paritaire: en cours. Ce numéro a été entièrement réalisé sur une **station PAO Atari**. A propos des jeux cités en référence dans nos articles: Cyberpunk est un jeu Talsorian Games édité sous licence par Oriflam, Warhammer est un jeu Games Workshop édité sous licence par Jeux Descartes, La Table Ronde / Légendes de la Table Ronde est un jeu édité par Jeux Descartes, Star Wars / La Guerre des Etoiles est un jeu West End Games édité sous licence par Jeux Descartes, L'Appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité sous licence par Jeux Descartes, Berlin XVIII est un jeu édité par Siroz Productions / Idéojeux. La reproduction totale ou partielle des textes et illustrations publiés dans Avalon est interdite. Les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci.



Interpol 2020

Texte de Jean-Michel Ringuet, illustrations de Catherine Urbietta

Cette aide de jeu pour Cyberpunk va vous permettre de pénétrer au sein d'un univers mystérieux et ignoré, celui de l'espionnage "Hi-Tech" du XXIème siècle et de découvrir le service secret le plus puissant du monde : Interpol.

Nous avons repris des éléments de "Solo of Fortune" en y apportant plus de précisions, une structure solide et tout ce qui est nécessaire pour en faire une base de jeu en campagne. Elle est compatible avec les deux versions du jeu, ainsi qu'avec Cyberspace, Gurps Cyberpunk, 2300 AD et même Shadowrun.

Attention, tous les éléments informatifs du dossier suivant sont classés "Secret Défense" !



HISTORIQUE DE L'ORGANISATION

C'est en 1920 que plusieurs gouvernements occidentaux décidèrent de la création en commun, d'un service de police dont la fonction serait de rassembler les informations criminelles pour les classer, les compiler et les communiquer sur demande aux organisations policières des états-membres. L'Organisation Internationale de Police Criminelle, ou Interpol, était née.

En 1993, la nouvelle Europe unie abolit ses frontières intérieures et démantela les différentes polices des frontières; néanmoins, à peu près à la même époque, on vit la résurgence d'anciens groupes criminels (Mafia, Union Corse et les premières implantations en France, en Angleterre et aux Pays-Bas du Yakuza) et le regain d'activité de mouvements terroristes.

Annexe 1

Les organisations criminelles dans la CEE

- **Union Corse:** recreation du groupe originel des années 40-50 en France, en Espagne et en Italie. L'UC a la main sur la contrebande, la prostitution et les jeux sur tout le bassin méditerranéen entre Barcelone et Rome.

- **Union Siciliana (Mafia):** nouveau groupe né de la fusion Camora/Mafia Sicilienne, bien implanté en Italie, Allemagne, France, Yougoslavie, Autriche et Suisse, contrôle 80% de la contrebande et du trafic de drogue dans ces zones.

- **Yakuza:** implantation partielle, mais souvent légale des yakuza japonais à Paris et Hambourg.

- **Tong Chinoise:** limitée aux villes d'importance - trafic de drogues et prostitution.

- **Confrérie:** groupe d'origine turque, en extension dans les pays de l'est, peu structuré.

Annexe 2

Les mouvements terroristes dans la CEE

- **France:** ETA militaire (très actif), Armée Révolutionnaire de Bretagne, Nouveau Front de Libération Corse (actif), Groupe Palestine Libre, Mouvement de Révolution Islamique.

- **Allemagne:** Fraction Armée Rouge, Cellules Communistes Combattantes (très actifs), Croix Noires, Mouvement Indépendantiste Bavarois.

- **Italie:** Nouvelles Brigades Rouges (très actifs), Lotta Continuatata (actif) Fascismo Rivoluzionario.

- **Espagne:** ETA militaire (très actif), GAL, Mouvement Indépendantiste Catalan.

- **Royaume-Uni:** IRA, Fraction Armée Rouge, Groupe Fuller-Mendham.

- **CEE tous pays confondus:** ETA militaire, Fraction Armée Rouge, Europe for Euroworkers Movement, Groupe Reüter.

Ce degré d'intensité de la violence, justement souligné par le député Européen Trevor Giulliano en 2003 dans son "Rapport préliminaire sur l'insécurité au sein de la Communauté", a fait ressentir le besoin pressant de la création d'un organisme apte à lutter à la fois contre le crime et la violence urbaine. L'exemple américain et la



dégradation générale de la situation en Grande Bretagne conduisirent à la nomination en 2005 d'un Commissaire Européen aux affaires policières, en l'occurrence James Taylor d'Arcy. Ce fut lui qui décida en février 2006 de la naissance du nouvel Interpol.



Cet organisme international supplanta les services secrets et de contre-espionnage de tous les pays d'Europe. Il s'y substitua et assura un contrôle sur les polices nationales en même temps que les Gouvernements. Cela ne se fit pas sans mal, et, ce n'est guère avant 2008 qu'Interpol devient vraiment efficace. Arcy, mort l'année précédente, eut comme successeur Pavel Krueger, actuel directeur de l'organisation.

FONCTION ET ORGANISATION

La mission d'Interpol est double: assurer la sécurité au sein de la Communauté Européenne, et la protéger des attaques de pays extérieurs.

Il y a ainsi deux services parfaitement distincts au sein de l'organisation; l'Intelligence Department (ID) ou Département de l'Intelligence, qui s'occupe du contre-espionnage et de la lutte contre les services secrets adverses au-dehors des frontières (normalement l'ID n'a qu'une fonction défensive), et le Security Department (SD) ou Département de la Sécurité dont la fonction est de lutter contre les terroristes, les organismes criminels d'importance, et d'enquêter dans les affaires politiques ou menaçant de mettre en péril l'intégrité de la CEE.

Il arrive fréquemment que les missions des deux services se recoupent, il en résulte des frictions inévitables mais limitées. Comme nous l'avons vu, le Directeur d'Interpol est Pavel Krueger; il a sous ses ordres deux chefs de département (Ingmar Macleodh pour l'ID, Gianna Bergson pour le SD) assistés de deux secrétaires principaux (respectivement Frederick Moss et Delbert Nuñez). Chaque service se répartit ensuite en Bureaux, chacun ayant une fonction particulière.

Annexe 3 Bureaux du ID

- **Bureau 1:** recherche d'information technique et scientifique hors des frontières - Chef de Bureau: Vanessa Warwick.
- **Bureau 2:** recherche d'information politique hors des frontières - Chef de Bureau: Ward Jahanssen.
- **Bureau 3:** archives principales ID - Chef de Bureau: Spencer Duval.
- **Bureau 4:** renseignement et contrôle du Réseau d'informateurs (6 sous-sections correspondant aux zones mondiales) - Chef de Bureau: Fatima Reids.
- **Bureau 5:** analyse technique et scientifique - Chef de Bureau: Delphine Meunier.
- **Bureau 6:** contre-espionnage - Chef de Bureau: Erika Werner.
- **Bureau 7:** conception, recherche, équipement (5 sous-sections) - Chef de Bureau: Anton Iamskoï.
- **Bureau 8:** finances et budget - Chef de Bureau: Alexis Van Halen.
- **Bureau 9:** service action (3 sous-sections: investigation, infiltration, intervention) - Chef de Bureau: Pyotr Alexander.
- **Bureau 10:** opérations et coordination - Chef de Bureau: Pascal Marmant.

Annexe 4 Bureaux du SD

- **Bureau 1:** renseignements généraux (4 sous-sections) - Chef de Bureau: Walther Rostavili.
- **Bureau 2:** archives principales SD - Chef de Bureau: Tanya Janvier.
- **Bureau 3:** relations polices nationales - Chef de Bureau: Casper Stepanovich.
- **Bureau 4:** antigang - Chef de Bureau: Bud Coverdale.
- **Bureau 5:** lutte antiterroriste - Chef de Bureau: Daniel Di Lorenzo.
- **Bureau 6:** police politique et affaires intérieures CEE - Chef de Bureau: Frano Manzetti.
- **Bureau 7:** finances et budget - Chef de Bureau: Vincent Horsa.
- **Bureau 8:** affaires internes - Chef de Bureau: Stéphanie Vellasquez.
- **Bureau 9:** analyse technique et scientifique - Chef de Bureau: Desmond Rosenman.
- **Bureau 10:** Opération et Coordination - Chef de Bureau: Isabelle Gordon.

- **Bureau 11:** Intervention - Chef de Bureau: Jacques Chevalier.

- **Bureau 12:** Sécurité des Centres Vitaux - Chef de Bureau: Michel Granger.

A ces bureaux, s'ajoutent cinq sous-services : Relations avec le Gouvernement Européen, Coordination inter-services, Finances et Budget, Archives Centrales, Relations diplomatiques. Ils ne dépendent que de la Direction principale d'Interpol.

DANS LE DETAIL

Certains bureaux méritent peut-être plus d'attention que les autres et nous allons essayer de les décrire plus complètement.

En commençant par l'Intelligence Department, nous ne pouvons pas ne pas évoquer le célèbre Bureau 6, popularisé par la série TV "In the Heat", et réputé particulièrement efficace. Dirigé d'une main de fer par la très belle et très médiatique Erika Werner, ce bureau se consacre au contre-espionnage et donc à la lutte contre les agents ennemis infiltrés.

La mission de base de ce service était au début purement informative, les interventions étant assurées par le Bureau 9, mais très rapidement et sous l'influence de miss Werner, les agents du 6 menèrent eux-mêmes enquêtes et opérations.

Au fil des années, le Bureau 6 eut également à se préoccuper d'affaires impliquant des Corporations, et c'est maintenant le service auquel on fait appel dans ce genre de cas. Ce fut grâce à son action que l'on réussit à établir les responsabilités d'EBM notamment, et de Sbark und Heine Logenbach GMBH en 2014 et 2017 dans des affaires graves.

Les agents du 6 sont des professionnels déterminés et très actifs (voire parfois expéditifs). On compte d'ailleurs dans leurs rangs des anciens de la DST.

Leurs principaux adversaires à l'heure actuelle sont des espions des Corporations et quelques agents de la CIA infiltrés; on compte également de plus en plus d'hommes des services de pays du Moyen-Orient, basés dans la CEE.

Le légendaire Bureau 7, ou le Laboratoire comme on l'appelle plus familièrement, est également bien connu du

public. C'est là que l'on élabore, en effet, tout l'appareillage technique utilisé par les hommes du ID, parfois surnommé "l'Usine à gadgets Hi-Tech". C'est en effet, un service assez marginal et disposant de crédits limités. Son travail principal reste l'implantation de Cyberware sur les agents à l'aide de techniques de pointe (les pertes d'humanité sont réduites de 50% grâce à des méthodes chirurgicales et psychologiques très bien étudiées). Ce matériel est classique, mais il arrive aussi que le Laboratoire le modifie ou le crée pour des raisons bien particulières. A ce sujet, nous donnerons quelques exemples de ces innovations un peu plus loin.

Enfin, comment clore cette description du ID sans parler du Bureau 9, celui qui, à lui tout seul, et pour la majorité des gens, représente Interpol.

Le fameux Service Action compte trois sous-sections: la première (Investigation) est dirigée par le chef Corellia Fox et se charge sur le terrain des enquêtes les plus pointues et les plus difficiles, et généralement dans les endroits très dangereux (on prétend que plusieurs agents du 9 ont réussi à dérober l'organigramme complet de la CIA à Langley en 2011); la deuxième (Infiltration) dirigée par le retors Venceslas Panaïkos, manipule agents doubles, taupes, agents dormants et transfuges avec une surprenante efficacité (n'a-t-on pas prétendu que le général Vassilievitch, conseiller de Gorlorev, était un homme de Panaïkos ?); la troisième (Intervention) dirigée par l'ancien colonel de casques bleus Peter Casey, compte les agents les plus casse-cou, les plus dangereux et les plus efficaces aussi, qui se chargent des opérations à haut risque et des éliminations physiques.

C'est Pyotr Alexander qui supervise tout cela avec sévérité.

Le Bureau 9 a rarement échoué dans sa mission. On compte en son sein de nombreux agents free-lance, mais surtout beaucoup d'anciens du MRS/HUA (Allemand), de la DGSE (Française) et du SAS (Anglais). Ces trois services ont toujours été réputés pour leur efficacité et leur brutalité.

Au sein du Security Department on parle surtout du "triolet policier" représenté par les Bureaux 4,5 et 6 et des cow-boys du Bureau 11.

Le 4, sous la direction du mythique Bud Coverdale (plus cybernétique qu'humain, à ce qu'on prétend, et réputé pour ses colères cataclysmiques), s'est taillé une place de choix dans les services d'Interpol.

Assigné à la lutte contre les gangs criminels, le 4 a su



démontrer son efficacité dans le démantèlement de réseaux et les infiltrations (notamment dans le Yakuza hollandais et l'Union Corse). Néanmoins, il est de notoriété publique que Coverdale a tendance à faire "des heures supplémentaires", c'est-à-dire en jargon du métier à clore lui-même des enquêtes dangereuses, ce qui est normalement la fonction du 11. Les affrontements entre Coverdale et Chevalier sont choses courantes. La plupart des

normalement destinés à enquêter et doivent faire appel au 11 pour toutes les opérations. Jacques Chevalier montre d'ailleurs beaucoup de hargne à l'égard de ceux qui dérogent à cette règle.

Le 11 regroupe essentiellement des anciens du GIGN, du GSG9, des Unités Spéciales des Carabiniers Italiens, et quelques agents du BfV et de la DST. Leurs manières brutales, leur goût pour l'artillerie lourde et le gadget "Hi-Tech" meurtrier leur ont valu le surnom de "cow-boy". Il faut reconnaître que le Bureau 11, s'il est efficace, manque parfois de subtilité. On se souviendra de l'opération d'Oslo en 2018 où l'arrestation de la pseudo-secte Mankiewicz s'était terminée dans un bain de sang : trente huit terroristes avaient trouvé la mort, il n'y avait eu aucun prisonnier. On comprendra aussi pourquoi certains de ces agents ont été utilisés en appoint pour des unités Psychosquad des polices européennes.

L'IMPLANTATION D'INTERPOL

Le Grand Quartier Général d'Interpol est à Anderlecht dans la banlieue de Bruxelles en Belgique. C'est là, dans un gigantesque complexe en partie souterrain, en pleine ville, que l'on trouve les bâtiments des principaux services reliés entre eux par un réseau de tunnels et directement à l'aéroport civil et militaire de Bruxelles par un passage souterrain réservé. L'ensemble est bien sûr, sous très haute protection : les dernières innovations techniques sont ici employées pour une sécurité maximum. Détecteurs, patrouilles de gardes humains et robotisés, AV 6, équipes d'intervention en alerte permanente, terrains minés, armes lourdes (laser et électromagnétiques) automatisées et mille autres pièges ont pour l'instant empêché toute intrusion étrangère. Le GQG d'Interpol est un des endroits les plus secrets et les mieux protégés du monde; les satellites de détection militaire eux-mêmes sont mis à contribution.

Néanmoins, il y a dans toute l'Europe, des QG locaux qui servent essentiellement au SD, mais également pour certaines missions du ID. Ces stations sont composées d'un seul bâtiment, généralement situé en ville, de 20 étages ou plus, sur lesquels sont réparties les différentes sections. Les laboratoires, les garages et salles de détention et d'interrogatoire sont situés en sous-sol. Les toits sont aménagés pour recevoir AV, hélicos et ospreys. Chaque QG possède en plus un hôpital complètement équipé, un parc de 250 véhicules de surface (voitures, vans, camions de transports, véhicules d'assaut) et 35 véhicules aériens (essentiellement AV 4) ainsi que tous les services nécessaires (notamment une bonne section de netrunners free-lance destinés à faire "tomber certaines barrières").

Tout cela est placé sous l'autorité d'un seul homme, au grade de sous-directeur, en liaison constante avec Anderlecht.

Annexe 5 QG locaux d'Interpol

- Versailles (France), Amsterdam (Pays-Bas), Tottenham (Grande-Bretagne), Dublin (Irlande), Potsdam (Allemagne)



agents du 4 sont des anciens policiers promus à Interpol.

Daniel di Lorenzo, Chef du Bureau 5, dirige la lutte antiterroriste avec un peu plus de subtilité. Il a toujours mis l'accent sur la discrétion, l'infiltration et le renseignement. Il se fait un point d'honneur à rester dans la légalité. Son service s'est montré très efficace en de nombreuses occasions, mais le terrorisme est devenu si important qu'il devient très difficile de l'endiguer. Toutes les opérations de démantèlement des groupes ont toujours été exécutées par le Bureau 11.

Un des services les plus redoutés et les plus mal vus d'Interpol, est sans conteste le Bureau 6, dirigé par Franco Manzetti. C'est lui qui se charge des enquêtes dans les milieux politiques, gouvernementaux et économiques de haut niveau. Nombreux sont les hommes politiques qui se sont vus écartés du pouvoir par des enquêtes du 6, et l'on s'est souvent demandé si Manzetti n'avait pas une position ambiguë et trouble au sein de l'organisation de la CEE. Néanmoins, le Directeur Krueger n'a jamais voulu réduire les pouvoirs du Bureau 6, jugeant qu'Interpol devait nécessairement contrebalancer les politiques.

Nous terminerons ce bref panorama par le Bureau 11, assigné à toutes les interventions armées et potentiellement à haut risque. Les autres bureaux du SD sont

gne), Copenhague (Danemark), Sandviken (Suède), Oslo (Norvège), Zürich (Suisse), Rome (Italie), Athènes (Grèce), Barcelone (Espagne), Luxembourg (Luxembourg), Helsinki (Finlande), Lisbonne (Portugal), Budapest (Hongrie). Pour l'instant, les anciens pays du bloc Est ne font pas partie de la CEE; le QG de Budapest a été installé en accord avec le gouvernement hongrois.

- Hors-planète: Crystal Palace (Orbite L1), Copernicus (Lune).

NETWATCH

C'est une division spéciale d'Interpol, semi-indépendante qui se charge de la police informatique dans la CEE. Officiellement nommée Bureau de Répression des manipulations informatiques illégales, on l'appelle plus couramment Netwatch Department (ND). Il dépend de Pavel Krueger, mais aussi du Gouvernement Central et possède des locaux réservés à Stuttgart (Allemagne) sous la direction de Willy "Boone" Garcia, ex-cow-boy du Net reconverti. Près d'une centaine des meilleurs netrunners d'Europe travaillent sous ses ordres à la protection de l'espace informatique contre les intrusions pirates, mais se livrent aussi à de tels piratages dans des Forteresses de Corps, afin de recueillir divers renseignements pour Interpol. Bien sûr, ces pratiques n'ont jamais été reconnues officiellement, mais personne n'est dupe.

Les cow-boys du ND possèdent ce qui se fait de mieux en matière de consoles (souvent des prototypes spécialement fabriqués) et de logiciels meurtriers. Les Icemen, comme beaucoup les surnomment, sont la terreur de nombreux pirates.

LES MERVEILLES DU LABORATOIRE

A titre informatif et comparatif, nous divulguons ci-après, certaines caractéristiques des équipements créés par le Bureau 7 du ID.

Certains sont des créations d'Anton Iamskoï et de ses collaborateurs directs. Ils n'existent qu'en un très petit nombre d'exemplaires, voire à l'unité, et sont bien sûr, exclusivement réservés au personnel d'Interpol (essentiellement Bureaux 6 et 9 du ID, et Bureaux 4,5 et 11 du SD).

Armes

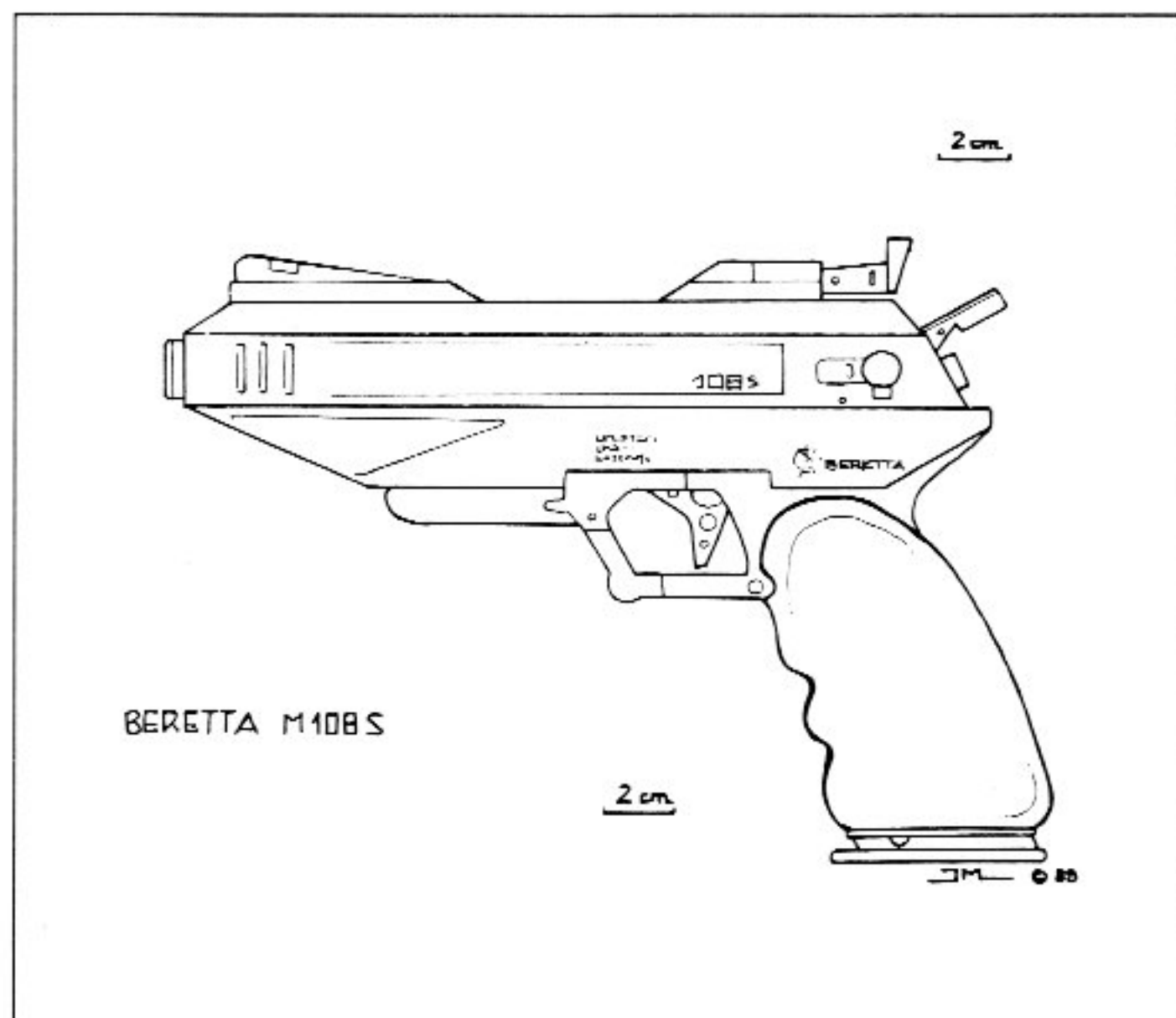
Interpol a toujours besoin d'armes adaptées à certaines missions, discrètes, efficaces et fiables.

- Walther "Ninja" .488 Gauss

P + 1 J P 5D6 (.488) 17 1 VR \$ 850

Le Ninja est un pistolet automatique de grandes dimensions, imposant, construit en matériaux synthétiques et entièrement recouvert du nouveau revêtement "Gla/3" non réfléchissant, noir mat. Son design anguleux en fait une arme agressive et impressionnante. C'est une arme récente, utilisant la munition Gauss surpuissante de .488, destinée à la fois à une bonne précision et à une neutralisation rapide. Le système Gauss, qui donne une accélération magnétique linéaire à l'ogive, permet des tirs très tendus, sans recul; il est monté sur quelques armes de poing et d'épaule. Sur le Ninja, une batterie logée en

avant du pontet permet le tir d'une dizaine de chargeurs avant qu'il soit nécessaire de la remplacer. Cette opération est simple et rapide, comme pour un chargeur normal. Le Ninja est utilisé par Interpol et certaines unités spéciales de l'armée.



- Smith & Wesson .408 Tactique

P + 3 J P 4D6 (.408) 6 1 VR \$ 700

Le revolver tactique est un étonnant mélange de rusticité et de modernité; à l'heure où le pistolet automatique s'est imposé partout, ce revolver (à barillet donc) de métal et de carbone-carbone, lourd et solide, fonctionne encore selon un principe ancien et fiable. Il est équipé d'un étonnant "illuminateur" au xénon, monté sous le canon; l'ensemble permet un tir très précis, de jour comme de nuit, et le faisceau (contrairement au laser) se révèle quasi-indétectable, même aux IR ou aux thermographes. L'"illuminateur" est approvisionné par une batterie logée dans la crosse avec voyant de contrôle. Le .408 conçu à l'origine pour la police américaine a trouvé sa voie dans les mains des agents d'Interpol (et de certains professionnels free-lance) qui l'apprécient tout particulièrement.

- Beretta Modèle 108 S

P + 1 J C 3D6 (5mm Para) 24 2 VR \$ 450

Le Beretta M 108 S est un pistolet très moderne utilisant la nouvelle munition de 5mm Parabellum, compromis entre le 9mm Parabellum et le 4,5mm NATO utilisé par de nombreux fusils d'assaut modernes. Cette Munition sans étui, est puissante, fiable à 99%, réputée pour ne pas encrasser le canon, et constituée d'une ogive spéciale à double noyau (donnant un bon pouvoir pénétrant et délivrant d'importants dommages organiques).

Le M 108 est construit en carbone, céramique et acier inoxydable, sans trace de plastique (trop frustré pour les concepteurs). Une attention toute particulière au design de l'arme a été portée par les ingénieurs de Beretta. Il est le digne successeur du M 92 F, si populaire dans les années 80 et 90.

Il est l'arme de base pour les agents d'Interpol (notamment ceux du SD) et reste très employé dans certains services de police.

- Beretta Modele 768 "Frecciare"

P + 2 J P Spécial 12 2 ST \$ 350

Le M 768 est une arme courte et trapue avec un large canon en pomme d'arrosoir. Au lieu de tirer des munitions normales, il utilise de fines aiguilles en kevlar et fibre de verre, tirées en salves de 20 à la fois, grâce à une cartouche de gaz hautement expansif. Chaque aiguille fait 1D6/3 points de dommages (pour savoir combien de fléchettes touchent on lance 2D10) et peut être empoisonnée ou droguée. Les protections souples en kevlar et de type armor jacket sont inefficaces contre ce type d'arme.

L'arme est très efficace à courte portée, mais inutile pour les longues distances (portée de base: 25m).

La cartouche de gaz doit être remplacée tous les 30 coups. Le chargeur volumineux placé en avant du pontet contient 12 grosses cartouches de 20 fléchettes chacune.

Le Frecciare a été conçu pour les combats en gravité zéro dans les stations spatiales confinées. Il est la contrepartie du Black Widow américain pour les agents d'Interpol.

Cyberware

- Modification Faciale

Surgery/Chirurgie: CR Prix: \$ 850 Perte d'hum.: 4D6

Cette opération rarement pratiquée, consiste au remplacement de la structure crânienne d'un individu par une coque de matériaux synthétiques équipée d'actionneurs réglables qui reproduisent tous les muscles d'une tête humaine. Bien sûr, l'aspect extérieur est pour le moins horrible : une sorte de tête écorchée pleine de micro-servos et d'actionneurs. Dans le même temps, on peut également adapter des cyboptiques, des cyberaudios et des synthétiseurs vocaux. L'intérêt de cette opération est que l'on peut ensuite mettre sur ce crâne "nu" n'importe quel masque fabriqué en Realskinn pour prendre l'apparence que l'on souhaite. Un réglage des actionneurs par ordinateur permet de reproduire avec une surprenante ressemblance, toutes les mimiques d'une personne existante. Avec un tel matériel, un agent doué de quelques talents d'acteur, peut ressembler en tout point à un modèle réel. L'adaptation du masque et de ses mouvements prennent entre 4 et 12 heures selon la difficulté et les informations disponibles.

La Modification Faciale a déjà donné d'excellents résultats en mission, mais peu d'agents acceptent cette modification.

- Accès Sensoriel Direct

Surgery/Chirurgie: M Prix: \$ 2000 perte d'hum.: 1D6

Ce matériel utilise un implant de type Braindance (voir le supplément Rockerboy), mais miniaturisé, sous-cutané et équipé d'un émetteur à haute fréquence. Le récepteur est un boîtier de petites dimensions muni d'un casque à trodes. Grâce à ce système un observateur a accès au sensorium de la personne équipée de l'implant, c'est-à-dire qu'il voit, entend, sent et ressent tout ce que sent l'émetteur. Cela permet, non seulement d'enregistrer toutes les sensations d'un agent (en visite dans un complexe secret ennemi, par exemple) mais aussi, espionner en détail, les actes d'une personne implantée à son insu. On comprendra les avantages d'un tel équipement !

Equipement de Mission

- CBI (Combinaison Ballistique d'Intervention)

Cette combinaison complète est utilisée lors des opérations commando et des interventions à haut risque.

Elle se compose d'un casque intégral en kevlar et plastique (Protection 20) avec visière équipée d'un thermographe, d'un amplificateur de lumière avec polarisation, d'un mini récepteur vidéo, d'un émetteur radio, d'un système de filtration des gaz, d'un masque respiratoire, d'un prompteur visuel, d'un branchement sur biomonitor et d'une caméra-émetteur, filmant ce que voit le porteur du casque; une combinaison semi-rigide, étanche (Protection 20) avec compensateur de pression, correcteur de température, capteurs biomonitor; et un pack avec une corde fine de 50 mètres, un lance-grappin magnétique miniature, des outils, une trousse de premiers soins et divers autres équipements à la demande de l'agent.

La CBI est réservée à Interpol. Elle coûte plus de 3000 eurodollars.

Drogues

Les agents d'Interpol utilisent souvent des drogues dopantes créées spécialement pour eux et complètement interdites à la vente.

- Flash (DRG 12)

Cette drogue de combat est utilisée pour améliorer les réflexes et aiguïser les sens. Elle s'utilise en derma-disques.

Type: Spécial Force: + 2 Difficulté: 80 Prix: 2000

Durée: 1D6+ 1 minutes

Augmente les Réflexes, la Vigilance et la Perception, diminue les Etourdissements.

Ce type de drogue ne peut être fabriqué que dans des laboratoires en gravité zéro, spécialement équipés.



PERSONNAGES AGENTS

Bien sûr, la façon la plus intéressante d'utiliser cette aide de jeu, est de créer une campagne qui implique des PNJ membres d'Interpol ou mieux, qui fait des personnages de vos joueurs des agents de la grande Organisation. Aussi, voici un guide pour créer de tels personnages.

Il y a trois types de personnes au sein d'Interpol: Les agents (employés par le ID généralement), les officiers de sécurité (du SD) et les mercenaires.

Les officiers de sécurité sont des "Flics" (voir règles de base) créés avec 70 points de caractéristiques et 45 points de compétence. Ils sont utilisés comme le sont les hommes du FBI actuellement, c'est-à-dire, des sortes de super-flics ne s'occupant que d'affaires importantes. Ils sont utilisés par les Bureaux 4,5,6,11 et 12 (essentiellement sur la lune et dans l'espace).

Les mercenaires ou agents de free-lance sont des "Solos" (voir règles de base) créés avec 70 points de caractéristiques et 50 points de compétence. Ils sont utilisés comme les agents (voir plus loin) mais, sont indépendants d'Interpol et engagés sur la base d'un contrat pour une mission. Ils n'ont pas la carte Interpol et n'ont donc aucune autorité officielle.

Les agents sont une nouvelle classe de personnages créés spécialement. Ils ont à la base 70 points de caractéristiques et 55 points de compétences.



- Talents de Carrière

- Armes de poing
- Awareness (Vigilance/Perception)
- Arts martiaux
- Stealth (Discrétion)
- Conduite
- Basic tech (Technique de base)
- Streetwise
- Shadowing (Filature)
- Connaissance spécifique : Criminologie

- Compétence spéciale

- Intuition

Cette compétence permet à l'agent de découvrir certaines choses, de noter d'infimes détails, de faire des corrélations entre des faits apparemment distincts, et d'avoir instinctivement connaissance de la conduite à tenir en état de stress.

Les agents appartiennent au ID et sont employés par les Bureau 6 et 9.

Tous les agents d'Interpol ne perdent que la moitié de l'humanité requise pour la pose de Cyberware, ceci dû à des techniques spéciales d'implantation. Le biomonitor est un équipement de base pour tout le personnel.

Les frais d'équipement (cyberware, armes, etc...) sont à la

charge d'Interpol. Le salaire mensuel d'un officier est de 2500 (jusqu'à 15 000 selon les grades et les positions), d'un agent 3500 (jusqu'à 20 000).

Pour les mercenaires, la base d'un contrat est de 8000 et peut atteindre 25 000 ou même 50 000 selon les missions.

Officiers et agents ont une carte officielle (qu'ils ne portent pas toujours sur eux), qui leur donne des pouvoirs identiques à un policier, sur lequel ils ont toujours présence.

Tous les employés d'Interpol ont un abonnement permanent à Trauma Team, payé par l'organisation.

A l'échelon de base, les hommes d'Interpol sont répartis en Equipes ou "Teams" comme on les appelle plus couramment. Chaque Team compte de deux à quatre "binômes" (c'est-à-dire deux agents fonctionnant en liaison étroite) et est dirigé par un responsable d'équipe. Chaque Team porte généralement un nom de code (ce peut être Béliar, Hurricane, ou Weasel) qui sert à l'identifier.

Au-dessus du responsable d'équipe dans la hiérarchie, il y a le chef de mission, puis le chef de Bureau. Dans chaque Bureau, il y a entre 20 et 120 Teams en service.

MENER UNE CAMPAGNE

Il est tout-à-fait intéressant de jouer à Cyberpunk une campagne de type Interpol, tout d'abord, parce que cela modifie la vision que l'on peut avoir de ce jeu, et parce qu'ensuite, cela procure des sensations et des émotions différentes aux joueurs et au MJ. Le monde de l'espionnage avec ses faux-semblants, ses manipulations et ses pièges, est passionnant en lui-même, et transposé au XXIème siècle, il n'en prend que plus de relief, plus de brutalité aussi. C'est une occasion pour le MJ de créer des scénarios et des situations vraiment différents.

Si vous jouez déjà à Cyberpunk, vous comprendrez rapidement tout l'intérêt d'une telle campagne. Je ne peux que vous encourager à faire un essai.

La plupart du temps, les agents d'Interpol évolueront en Europe et dans des milieux très divers, parfois assez luxueux. Leurs adversaires seront à la fois des corporations, des gouvernements étrangers, ou même des grands criminels. De nombreuses options s'offrent donc au concepteur de scénarios.

Signalons en passant, que des films comme: Nikita, Total Recall, Outland (pour l'aspect "vie dans l'espace") peuvent vous apporter une vision intéressante de ce que peuvent être de tels scénarios.

Afin de vous aider à commencer, voici quelques trames, quelques idées d'intrigues que vous pourrez exploiter.

Symbiose

Les PJ (membres du ID de préférence) doivent à la base, enquêter sur la mort mystérieuse d'un adjoint au ministre de l'industrie japonais, assassiné dans une chambre d'hôtel à Bruxelles. Il était en Europe pour présenter devant le Parlement un accord économique.

Cet accord mettait en jeu un programme d'échange entre cinq corporations japonaises et cinq corporations européennes de différents secteurs (informatique, chimie de pointe, armement, industrie lourde, alimentaire).

La victime a été retrouvée nue, l'abdomen arraché. La seule personne que l'on ait vu avec lui, est cette jeune interprète si charmante.

Les PJ devront retrouver sa trace (elle est repartie au Japon) et essayer d'éclaircir l'affaire à Tokyo. Les pistes devront être nombreuses et embrouillées.

En fait, l'adjoint du ministre a été la victime de la Fuchida, corporation importante dirigée par Toshiro Fuchida.

Ce vieil homme rêve des splendeurs passées de l'Empire et a mis au point d'étranges machinations. Depuis des années, ses laboratoires de biochimie s'emploient à décoder les gènes et à créer des "surhumains". Grâce à des manipulations chirurgicales et biochimiques, ils ont déjà créé cinq mutants (membres supplémentaires, armes biologiques diverses, déformations...) dont la jeune interprète, qu'ils utilisent pour leurs assassinats. Mais leur grand projet arrive à terme : ils possèdent la carte d'identité de l'ADN humain; ils sont donc capables d'agir avec des virus sur un gène ou sur un autre pour provoquer des mutations, des maladies incurables et toutes sortes de choses.

L'adjoint du ministre menaçait leur découverte (des chercheurs étrangers à leurs laboratoires auraient pu découvrir la vérité), aussi, l'ont-il éliminé. Les PJ sont peut-être les prochains sur la liste...

La réalité dérape

Depuis plusieurs mois, certains membres des services de santé européens ont disparu mystérieusement.

Ce sont en apparence des gens comme les autres que l'on a rapidement remplacés; pourtant, dans leur entourage, certaines personnes voudraient parler. Mais, elles aussi, trouvent la mort rapidement dans des accidents. Les PJ enquêtant sur cette affaire, vont bientôt se retrouver pris dans une chasse mortelle au témoin, avec pour adversaire, un mystérieux groupe paramilitaire belge, lié avec des terroristes d'extrême-droite allemands.

En fait, ces terroristes et activistes sont financés en sous-main par un prétendu club sportif de Munich qui cache une corporation pharmaceutique: la Weissen-Grüber Pharmatech de Berlin. A l'origine de cela, une enquête de routine qui avait été demandée aux services de santé, par un secrétaire d'état allemand (assassiné lui aussi) au courant des manigances de la Pharmatech. Ne voulant pas céder à un chantage de la Corpo sur sa vie sexuelle, il a décidé de dévoiler la vérité. La W.G Pharmatech n'a pu que le faire assassiner, ainsi que tous ceux qui avaient entendu parler de l'enquête.

En effet, depuis trois ans, la Corpo met au point une nouvelle drogue révolutionnaire qui permet d'éviter de dormir pendant plusieurs jours, sans fatigue. Malheureusement, il y a certains effets indésirables: d'abord l'apparition d'hallucinations et, plus grave, la disparition chez le sujet du sens des réalités. Ainsi, une personne prenant cette drogue, se met à vivre dans un univers fantasmatique qui se superpose à la réalité, et ne sait plus faire la différence entre ses rêves et la vérité. Les effets sont longs à se dissiper et peuvent provoquer des altérations irréversibles. Le problème de la WGP, c'est qu'un de ses chercheurs a été trop bavard et a livré la formule à un biochimiste clandestin qui s'est empressé de la reproduire. La drogue a vite acquis une grande popularité, notamment dans certains milieux comme la police, l'armée ou des professions nécessitant de longues heures de travail d'affilée, où elle commence à y faire des ravages. Folie, délire, dérapages ont déjà causé la mort d'utilisateurs et d'innocents. La WGP fait tout pour endiguer le fléau sans se faire remarquer.

Les PJ sauront-ils arrêter la vague de démence ?

Mon ami, mon ennemi

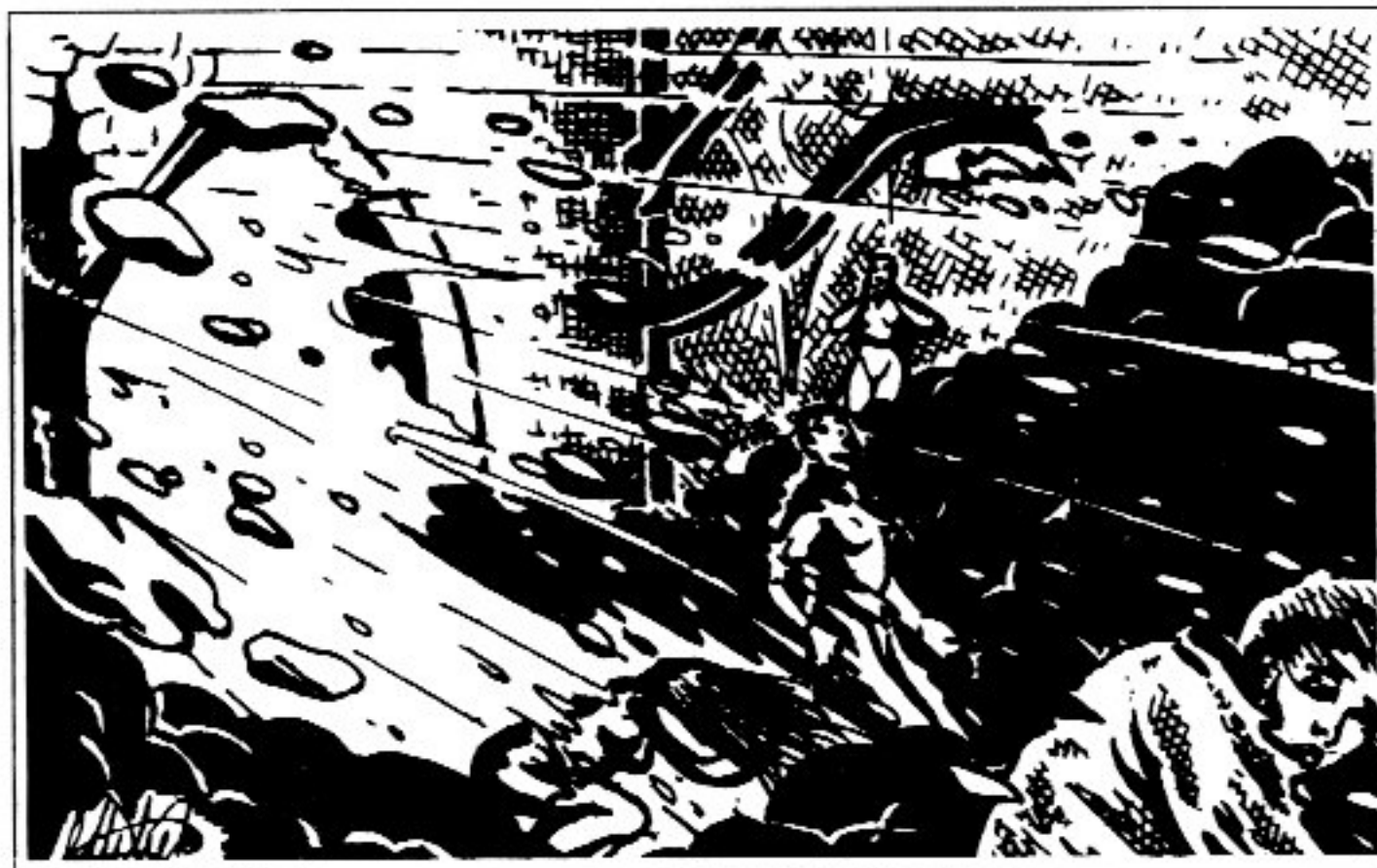
Interpol est sur les dents: cela fait plusieurs semaines que des sabotages, des assassinats et des accidents ont lieu sur des objectifs d'une importance vitale pour la CEE. Ces actes sont perpétrés par une secte religieuse musulmane dans la mouvance terroriste en accord avec certains gouvernements du Moyen-Orient. Ce sont les PJ qui devront découvrir ces éléments. Mais, la chose va plus loin, puisqu'en fait, cette fameuse secte a été créée à partir de rien, il y a quelques années, et ressemble plutôt à une organisation armée, qu'à autre chose. Ses membres ne sont, ni des fanatiques, ni des terroristes, mais des mercenaires, d'anciens militaires et policiers de toutes origines.

Toute cette organisation a été montée par la fameuse Corporation Security Services, de New York; et tout le monde sait que cette Corpo n'est qu'un paravent pour la CIA.

Autrement dit, ce sont les services américains qui sont à l'origine de ce chaos, sous couverture de fanatisme musulman.

Cette révélation devrait déclencher une guerre larvée entre les PJ et les agents américains.

Mais, ce que ne savent, ni la CIA, ni Interpol, c'est qu'il y a quelqu'un qui tire les ficelles dans l'ombre: le directeur de la CIA pour l'Europe est une taupe soviétique implantée depuis les années 80 et toujours en place. En ce moment, les rapports CEE/URSS sont tendus. On apprécie peu Gorborev et les ombres de guerre civile qu'il traîne dans son sillage.

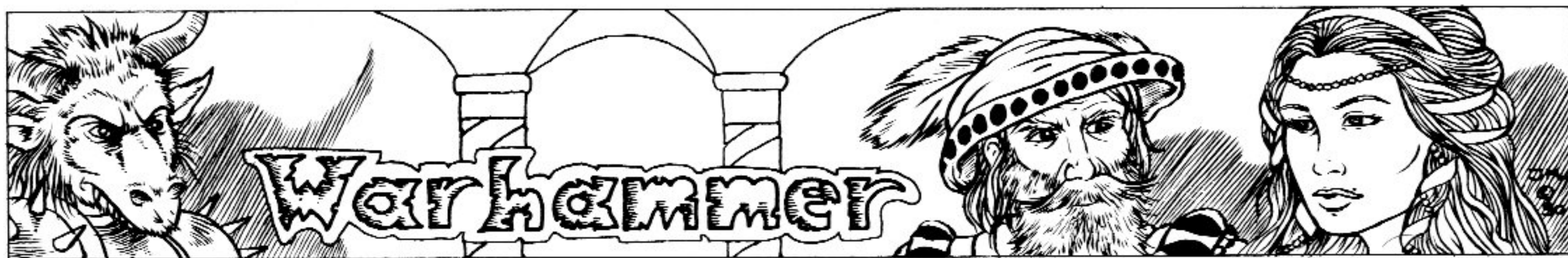


La taupe, devenue américaine dans les faits, mais toujours attachée à son pays, a alors eu cette idée de plan: ruiner les rapports entre les USA et la CEE en espérant qu'ainsi, l'Europe prêterait l'oreille plus facilement aux supplices d'une URSS ruinée et au bord de la famine. Elle a donc utilisé ces connaissances pour contacter les saboteurs de la CIA en Europe, et son autorité pour déclencher cette machine infernale.

Aux PJ d'y voir clair dans cette inextricable situation.

Cette aide de jeu avait pour but de vous décrire un monde potentiel, un futur hypothétique que vous aurez peut-être envie de parcourir. Si j'y ai réussi, j'espère que vous aurez autant de plaisir que moi à le développer et à animer des parties de Cyberpunk pleines de rebondissements.

Bienvenue en 2020 !



La Grande Ténèbre

Texte de Jean-Michel Ringuet, illustrations de Catherine Urbietta

Ce scénario Warhammer est conçu pour un groupe de 3 à 4 personnages d'origine plutôt citadine et plus habitués aux méandres de la psychologie humaine et aux subtilités des complots qu'à l'affrontement violent. Avec un minimum d'adaptation vous pourrez utiliser cette aventure avec les règles de Runequest ou d'AD&D.



PROLOGUE

La cité de Couronne en Bretonnie, connue pour ses sources chaudes aux effets bienfaisants, est un endroit calme et prospère dans lequel jamais on a entendu parler du chaos et où jamais n'est prononcé le nom de ses plus terribles serviteurs.

Et pourtant en cette bonne ville il est aussi des hommes rongés par le ver noir de la démence, avides de pouvoir et assoiffés de cruauté qui sont prêts à ouvrir les portes au mal ultime... à la Grande Ténèbre.

L'un d'eux, pair du royaume, prince du sang, est le Duc d'Orvil.

LA LETTRE MYSTERIEUSE

Les personnages sont actuellement à Couronne soit pour participer à l'un des grands marchés qui anime chaque semaine la cité, soit pour trouver quelque réconfort dans les sources brûlantes du grand temple de Shallya.

Vous trouverez plus de renseignements sur Couronne dans le livre de règles à la page 275.

Quoiqu'il en soit nous sommes à la fin de l'été, par une belle soirée étoilée et nos personnages, amis de longue date ou rencontres d'occasion, sortent de la charmante taverne des trois renards pour rejoindre l'hostellerie du négociant, la seule où ils aient pu trouver de la place en cette période d'affluence. Ils sont un peu ivres, plutôt joyeux et pas particulièrement méfiants.

Soudain, au détour d'une ruelle, une jeune femme vêtue

d'une cape noire et à la rousse chevelure bouclée heurte l'un d'entre eux et s'écroule. Elle semble terrifiée et épuisée. Avant qu'on ait pu lui poser la moindre question elle tend une lettre cachetée en suppliant les personnages de la remettre de sa part au Duc d'Orvil. A cet instant un groupe de dix hommes sortent à leur tour de la ruelle obscure.

Ce sont des spadassins estaliens armés d'épées de grande taille, d'arbalètes et de quelques pistolets. Ils ne cherchent pas la bagarre; mais veulent simplement récupérer la fille.

Vous devrez en tant que MJ faire bien comprendre à vos joueurs que l'affrontement est risqué et que les personnages ne pourraient trouver que la mort dans un combat aussi déséquilibré.

Finalement les mystérieux assaillants mettront la jeune femme dans un carrosse noir aux rideaux tirés et disparaîtront avec elle dans l'obscurité.

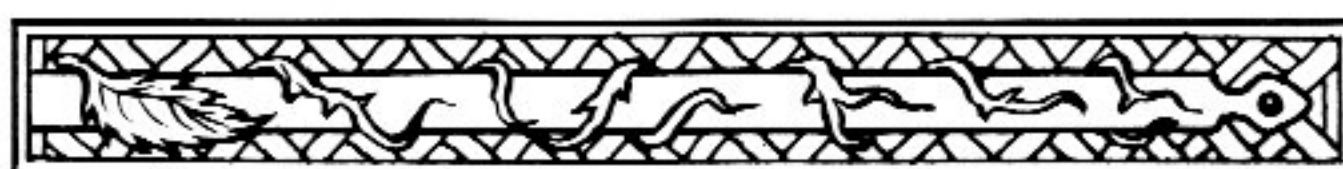
Les personnages resteront seuls sur le pavé avec le souvenir d'une chevelure de flamme et une lettre cachetée de cire rouge.

UN MESSAGE POUR LE DUC

Si vos joueurs ont la curiosité (et l'impolitesse) d'ouvrir cette lettre ils pourront y lire un message adressé au Duc d'Orvil où la jeune femme explique que tous les soupçons de son employeur étaient fondés: le Baron de Garmont est un seide du Chaos qui abrite chez lui un sorcier kislevien. Celui-ci se livre à des cérémonies impies. Le tout est signé Néllys.

A ce moment de l'aventure vos joueurs peuvent jeter le message dans un caniveau et oublier toute l'affaire (ce qui vous obligera à trouver un autre moyen de les impliquer si vous tenez vraiment à jouer ce scénario !) ou bien décider de se rendre chez le Duc pour lui remettre cette missive malgré l'heure tardive.

Le Seigneur d'Orvil est bien connu à Couronne; c'est non seulement l'un des nobles les plus riches mais aussi un bienfaiteur qui a participé à la reconstruction de l'hôtel des Echevins (en partie détruit par les pluies torrentielles de l'hiver 2497) et l'un des principaux négociants en gros d'épices. Il habite un très confortable manoir gothique sur les pentes de la plus haute colline, dominant la ville et les eaux brumeuses du fleuve, où il loge une maisonnette nombreuse. Il faut à peine quelques minutes pour grimper le chemin en pente douce qui mène jusqu'à sa demeure. Les personnages y seront reçus par un vieux majordome impassible qu'il faudra persuader de l'urgence de l'affaire pour qu'il daigne aller prévenir Monseigneur qui, à cette heure ci, "est couché, comme tous les gens raisonnables". Finalement, ils seront introduits dans une cour intérieure où une source chaude chûte dans un





grand bassin de marbre, puis de là, dans un salon oriental. Le Duc, un homme d'une quarantaine d'années à la brillante chevelure blanche au visage beau et noble, habillé de pied en cap des plus beaux habits, y fait son entrée quelques secondes plus tard. Il accueillera chaleureusement les personnages et leur offrira une coupe de vin de Morceaux avant d'écouter leur histoire. Il sera visiblement à la fois très intéressé et très inquiet. Il fera lire la lettre aux personnages, si ce n'est déjà fait, et insistera pour qu'ils y passent la nuit. S'il faut des éclaircissements, il les fournira au matin, quand tous auront l'esprit libre.

COMLOT ET 'OBSCURE MACHINATION

Ce Duc sympathique et paternel est probablement l'être le plus vil qui ait vécu entre les murs de la bienheureuse Couronne. Personnage étrange, habité par le mal et la cruauté, esthète de l'innomable, il a décidé de livrer sa ville au chaos et à la destruction par pure perversion. Depuis plusieurs années, il élabore ses plans diaboliques et s'attire les faveurs des divinités démoniaques. Dans les caves gigantesques de son château, il a réuni une bande de brigands estaliens, un ramassis de coupe-jarrets,

conscience de la puissance du chaos et du danger que représentaient ses adorateurs. En tant qu'adjoint du Gouverneur Royal de la ville, il s'emploie à traquer tous les signes chaotiques qui pourraient mettre en péril la paix de la cité.

Orvil ne peut tolérer la présence de cet adversaire et, à la fois pour s'en débarrasser et pour se prévaloir d'une bonne réputation, il a conçu un plan machiavélique.

Tout commence avec la prestation de Nélys, une petite actrice de la Fosse, qui a pour mission de remettre entre les mains de "victimes" étrangères une fausse lettre mettant en cause le Baron. Après cela, le Duc doit se charger d'aiguiller ces mêmes personnages sur une piste montée de toutes pièces afin de prouver la culpabilité de Garmont. Si tout se déroule selon son plan, les personnages iront le dénoncer au Gouverneur, il sera arrêté et deviendra la cible de la vindicte populaire. Pendant ce temps, Orvil pourra tranquillement continuer ses activités en faisant bien valoir le fait que c'est grâce à lui que l'ignoble Garmont a été démasqué.

Il y a une chose que le Duc n'a toutefois pas prévu : ces victimes apparemment si innocentes et si stupides pourraient bien se révéler être une arme à double tranchant et ne servir en définitive qu'à apporter la preuve de sa propre culpabilité.

MACABRE DECOUVERTE

Au matin le Duc fera conduire les personnages dans son grand bureau. Il a l'air triste et préoccupé. Il révélera brutalement que Nélys, une fille qu'il employait comme espionne, a été retrouvée noyée dans la Sannez sur la rive ouest. La malheureuse semble avoir été tuée par ses ravisseurs.

En fait, après le prétendu enlèvement, Orvil a donné l'ordre à ses spadassins de se débarrasser de l'actrice. Elle devenait un témoin gênant et était plus utile morte que vivante.

Simulant parfaitement un chagrin qu'il n'a jamais ressenti, le Duc fera part aux personnages des soupçons qu'il avait conçus à l'encontre du Baron et expliquera qu'il avait envoyé Nélys pour qu'elle en apprenne davantage sur son compte.

La lettre qu'elle a écrite, et sa noyade ont scellé la culpabilité de Garmont : il est un seïde du chaos.

Le Duc prétend vouloir à la fois venger la belle Nélys et sauver sa bonne ville du malheur qui plane au-dessus de ses toits. Etant lui-même un personnage connu et fort occupé, il demandera aux personnages de se charger de l'enquête.

Bien sûr, il les dédommagera convenablement (il promet 2000 Couronnes, avec l'intention secrète de faire assassiner les personnages, dès qu'ils auront rempli la mission).

Enfin, il conseillera à ses nouveaux employés de commencer par aller faire un tour au marché aux bestiaux qui se tient ce matin sur la place du moulin, juste à la sortie de la ville. D'après ce qu'il sait, Garmont devrait s'y rendre.

LE TAUREAU NOIR

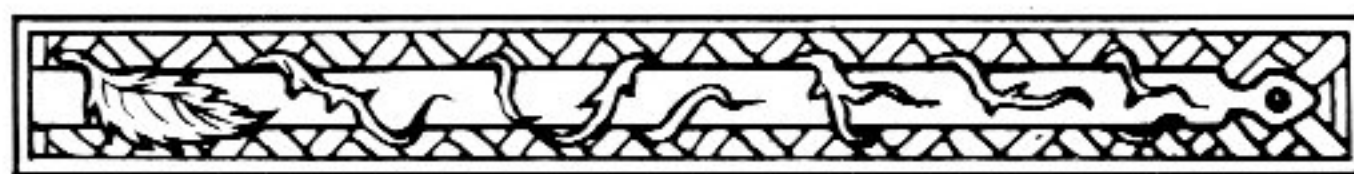
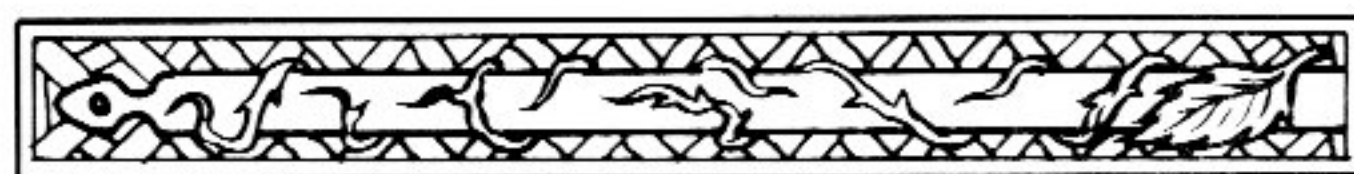
Le marché se déroule traditionnellement sur une grande place pavée en bordure de la Sannez, et qui doit son nom au grand moulin à eau qui s'y trouve. On vend ici uni-



recrutés dans la fosse (voir page 275 du livre des règles) ainsi qu'un mage étrange, venu d'Altdorf, et son maléfique serviteur, un homme-bête du chaos !

Vehringen, le sorcier, a promis à Orvil de lever bientôt la grande ténèbre et d'ouvrir Couronne aux Hordes Noires qui attendent leur heure dans les forêts du Sud et dans les cavernes profondes sous la cité.

Pourtant, il est un homme qui peut faire obstacle à ce grand projet : le Baron de Garmont. Sous l'influence du Sorcier Ilan Malossak, celui-ci a en effet pris



quement des bestiaux : vaches, taureaux, porcs, moutons, chevaux de ferme, chèvres. De nombreux paysans des environs viennent y vendre ou y acheter du bétail, de même que les bouchers de la ville qui y choisissent leur viande sur pied. C'est un lieu animé et bruyant, attirant toujours une foule de curieux, surtout par une matinée aussi ensoleillée que celle-ci. Les bretonniens n'aiment en effet rien moins que marchander et se disputer à grand bruit.

Les personnages mettront plusieurs minutes à repérer dans cette foule celui qui ne peut être que le Baron Halder de Garmont : un homme d'une cinquantaine d'années, au visage marqué et ridé, à la barbe noire, vêtu avec luxe, mais sobrement. Il contraste en cela avec les autres nobles bretonniens toujours avides d'extravagance. Il est accompagné d'un très vieil homme au crâne rasé et à la barbe blanche, revêtu d'une simple robe de bure noire, qui marche en boitant. C'est le puissant sorcier Ilan Malossak, natif de Kislev, et invité du Baron depuis quelques mois.

Garmont est venu ici acheter quelques vaches pour l'une des fermes qu'il possède dans le nord. Normalement, un de ses intendants aurait pu se charger de l'affaire, mais il tient à diriger ses fermes comme un véritable paysan et non comme un noble distrait. Depuis leur arrivée sur le marché, les personnages sont surveillés par Plimus, un tire-laine et un agitateur à la solde du Duc. Il a sous ses ordres trois autres malandrins de bas étage. Il est ici pour monter une petite mise en scène.

Au moment le plus opportun, l'un de ses hommes s'approchera d'un grand taureau noir attaché à une barrière.

pour commander aux hommes et aux animaux habités par la folie. Si on le questionne plus avant, il inventera quelques histoires sur les prodiges de ce Malossak, un sorcier bien mystérieux, qui boite à cause d'une malformation chaotique !

Tout cela n'est bien sûr qu'un tissu de mensonges, mais Plimus, agitateur professionnel, s'y connaît pour embobiner les naïfs. Il a le talent mêlé d'un camelot et d'un orateur né.

Si néanmoins, les choses deviennent un peu trop risquées, il s'éclipsera dans la foule.

Après cet épisode, le Baron et Ilan Malossak regagneront la demeure du premier, un bel hôtel particulier, tout en colombages et en gargouilles de bois dans le centre de la ville.

COUPABLE !

Les personnages peuvent maintenant poursuivre leur enquête en surveillant le Baron par exemple, mais il est fort probable que déjà, ils ont des soupçons solides à son encontre. Dans ce cadre, l'événement le plus anodin peut sembler hautement suspect.

Il faut remarquer que le Baron de Garmont a une conduite assez originale par rapport à la majorité des nobles de Couronne. Il est discret, peu bavard, peu habitué à étaler sa richesse et toujours attentif à l'avis de ce sorcier mystérieux qui parle fort mal la langue du pays. Autant de raisons de penser que Garmont cache un lourd secret.



Il détachera la bête et lui piquera le flanc avec sa dague. Le taureau rendu fou par la douleur s'enfuira dans le marché en piétinant et en bousculant tout ce qui se trouve devant lui. Bien sûr Garmont et Malossak s'apercevront de la chose, et ce dernier réagira rapidement : afin d'éviter tout dommage, il prononcera vite des paroles magiques en serrant dans son poing une petite fiole. Aussitôt le taureau s'arrêtera à quelques pas de lui et s'effondrera inerte quoique conscient. Les propriétaires de l'animal s'empresseront de venir le chercher et de l'attacher solidement. (Le sorcier a lancé un sort de "débilité" sur le taureau).

Aussitôt les conversations iront bon train et Plimus profitera de l'occasion pour répandre son venin ; dans l'entourage immédiat des personnages, il clamera haut et fort que ces nécromants de Kislev ont d'étranges pouvoirs

Pour renforcer cette apparente culpabilité, le Duc a eu une autre idée : il a chargé le bien connu Plimus, d'aller recruter des coupe-jarrets de la Fosse pour tendre un piège aux personnages.

Plimus s'est fait passer pour un agent du Baron de Garmont et a grassement payé huit malandrins pour qu'ils rossent et fassent quitter la ville aux personnages. Ce qu'ils ne manqueront pas de faire à la première occasion. Si bien sûr, ils sont capturés, ils ne pourront que dénoncer le Baron. Ainsi, nos personnages penseront que celui-ci a non seulement un comportement étrange, mais qu'il a en plus fait assassiner la belle Néllys, avant de s'en prendre maintenant à eux !

A ce moment de l'aventure, vos joueurs devraient commencer à éprouver un vif ressentiment à son sujet.

UN PERSONNAGE SECRET

Si l'on décide d'enquêter plus avant sur le Baron, voici en substance ce que l'on peut apprendre.

Il quitte rarement son hôtel où il passe le plus clair de son temps à l'étude, souvent en compagnie de son mentor, Ilan Malossak. Parfois on le voit parcourir les librairies pour dénicher quelques ouvrages rares, ou se rendre à l'hôtel de ville pour y faire son travail de premier adjoint du Gouverneur. Il ne donne jamais de fêtes, ne fréquente, ni les temples, ni les établissements thermaux.

De temps à autre, il se rend dans la Fosse où il aide quelques familles défavorisées (action inconcevable pour un noble !) en leur donnant de l'argent.

La domesticité n'est pas importante, à peine trois ou quatre vieux serviteurs ; sa femme est morte d'une maladie inconnue, voici seize ans, et sa fille Mélissa reste cloîtrée chez elle. En effet, c'est peut-être là, le seul défaut de ce père trop protecteur, qui espère tenir son enfant loin de la décadence nobiliaire en lui accordant le moins de sorties possible.

En fait, un aristocrate tranquille, porté vers l'austérité et l'étude, peut-être trop différent des autres nobles pour en être accepté.

LE POISON

Depuis quelques jours et pour une raison inconnue, plusieurs sources se sont troublées et certaines personnes sont sorties de l'eau avec des rougeurs et des boutons. Tout cela provient de la corruption chaotique qui s'étend sur la ville à cause des expériences magiques du sorcier d'Orvil. D'ailleurs, la source de ce dernier est la première touchée : son eau est devenue boueuse, acide et brûlante au toucher.

Les vapeurs qui flottent sur la Sannez se sont faites plus épaisses et plus méphitiques. Le mal rôde derrière les murs de la ville...

NUIT DE CAUCHEMAR

Après quelques jours d'enquête, quand le Duc sent que les personnages sont prêts à témoigner de la culpabilité du Baron, il va porter le coup fatal à son adversaire.

En pleine nuit, Vehringen va évoquer une horde de démons mineurs

(sort "évoquant de démons mineurs") et va les envoyer au-dessus de l'hôtel du Baron avec pour seule mission de se faire voir de tous.

Si les PJ ne sont pas sur place ou dans les environs, on les prévient de la chose (un serviteur du Duc s'en chargera).

Sur place, on assiste à une scène assez terrifiante : dans les nuées d'orages qui se sont amoncelées pendant la journée, tournaient une dizaine de démons ailés et cornus. Hurlant, se poursuivant entre les cheminées et se penchant au bord du toit de l'hôtel du Baron, ils injurient les badauds de leur voix affreuse, dans la lumière aveuglante et fragmentée des éclairs qui cisailent le ciel. On aperçoit aussi Garmont aux fenêtres, ainsi que Malossak, incapable de lutter contre les démoniaques créatures. Celles-ci en

profitent d'ailleurs pour annoncer ruine et destruction de



la ville, et se disent les servantes du Baron en personne. Les dénégations de celui-ci auront peu d'effet sur une foule grossissante et galvanisée par la première vision du chaos qu'elle ait jamais vue. Finalement, les démons disparaîtront dans un dernier éclat de rire, leur maléfique mission accomplie.

LE MAL EST LA

Maintenant c'est aux personnages, pressés par Orvil, de décider si Garmont est véritablement coupable et s'ils vont le dénoncer au Gouverneur, ou si, au contraire, le baron n'a rien à se reprocher.

Dans ce dernier cas, l'insistance du Duc à le faire condamner, pourrait paraître étrange.

Si le baron est effectivement dénoncé, il sera arrêté par les hommes de la prévôté et incarcéré à l'hôtel de ville. On aura besoin des témoignages des personnages pour



éclaircir l'affaire.

Pour ce qui est des preuves matérielles, le Duc se chargera d'en faire fabriquer. Si les personnages se montrent très accusateurs, l'affaire sera faite : un jugement promptement rendu le condamnera à la prison, alors que ses biens seront saisis. En Bretonnie, on juge plus sur les apparences que sur les réalités.

Les personnages auront donc envoyé un innocent en prison. Le Duc, ravi, promettra de les payer et leur fera tendre un piège pour s'en débarrasser. C'est, éventuellement à ce moment là, que vos joueurs pourront s'apercevoir de la machination dont ils ont été les malheureux instruments.

Si au contraire, les joueurs trouvent l'affaire un peu trop évidente et essayent de rencontrer le Baron, ou bien, s'ils se mettent à enquêter sur leur employeur, ils découvriront que Garmont est un homme tranquille et juste.

Celui qui lui veut du mal, ne peut donc être animé que des plus noirs desseins; ainsi, Orvil est le véritable ennemi de tous.

Quelque soit le cheminement de vos joueurs, il vaut mieux qu'ils ne tardent pas à découvrir la vérité, car pendant ce temps, Orvil est prêt d'achever son grand projet; pendant la nuit d'orage où les démons sont apparus, Plimus a profité de la diversion pour s'introduire dans l'hôtel et enlever la jeune et jolie Mélissa. Avant que quiconque ait pu s'en apercevoir, il l'a ramenée chez

le Duc et enfermée dans une géôle.

En effet, la grande cérémonie est prévue pour le lendemain soir, et il faudra que Vehringen répande le sang d'une vierge. Y a-t-il une meilleure victime que la propre fille de son ennemi ?

LE DERNIER SOIR

A minuit, le Duc d'Orvil, le démoniste Vehringen, les spadassins estaliens, Plimus et ses coupe-jarrets, et le démoniaque Armagh, l'homme-bête, descendent dans les caves du château, pour procéder à l'évocation de la Grande Ténèbre.

Sur une estrade entourée de bougies noires, Vehringen a tracé un immense pentacle avec le sang de sept coqs noirs, et là, devant la foule assemblée, sous les yeux ébahis du Duc, et sous ceux vigilants et démoniaques d'Armagh, il va tenter d'invoquer un Mabrothrax !

Pour lui permettre de s'incarner, il tuera Wilfried Palrin, un jeune clerc du temple de Skallya, enlevé voici trois jours; comme cadeau de bienvenue, il lui offrira l'âme de la jeune Mélissa.

Si les personnages n'ont pas fait emprisonner Garmont et Malossak, et s'ils se sont entendus avec eux, le sorcier pourra éventuellement les accompagner pour les aider à lutter contre le Duc. Dans le cas contraire, ils devront combattre seuls, s'ils veulent sauver la ville et leur vie.

Il sera difficile de s'introduire dans le manoir d'Orvil, et, guidé par les cris et les chants impies, de découvrir les caves.

Au moment où les personnages y parviendront, la cérémonie devra déjà être bien avancée; le jeune clerc sera mort, et une brume noirâtre commencera à se former dans la salle, sous les yeux terrifiés des hommes réunis là.

Un Mabrothrax est une créature extrêmement dangereuse, qui peut facilement tuer tous les habitants de Couronne; vous avez donc, tout intérêt à ce que vos joueurs réussissent à empêcher l'invocation.

Le seul moyen pour ce faire, est de tuer Vehringen avant qu'il n'ait terminé. Normalement, seuls Orvil, Plimus et Armagh feront obstacle aux personnages, les autres hommes présents se tenant prudemment à l'écart.

Mais si vous trouvez que la tâche est trop aisée, vous pouvez faire intervenir une partie d'entre eux.

La mise hors de combat des quatre précédemment nommés, entraînera l'affaire et la reddition de tous leurs complices.

A vous, Maître de jeu de rendre cet épisode palpitant et d'un suspens insoutenable.

EPILOGUE

Après ces événements, et si tout s'est bien déroulé, le Duc (s'il est encore en vie) sera déchu de son titre et de ses possessions, jugé et condamné à l'exil. Vehringen sera condamné au bûcher, les autres à la pendaison.

Néanmoins, les personnages ne seront pas fêtés en héros ils ont été trop proches d'Orvil, de plus, tout le monde veut oublier cette regrettable affaire qui a impliqué l'un des citoyens le plus respecté. Tout Couronne veut effacer jusqu'au souvenir de ces événements. Pour dédommager les personnages on leur remettra une bourse de 200 couronnes, avant de les prier de quitter la ville au plus vite.

En revanche, le Baron Garmont et le sorcier Malossak

resteront leurs amis, et seront tout prêts à les aider. Ils pourront être pour de futures aventures, des alliés précieux.

Ce scénario peut être bien sûr développé et approfondi pour mieux correspondre à votre campagne ou pour insister sur certains aspects de l'intrigue. Considérez le comme une base pour une aventure plus complexe sur laquelle vous pourrez broder et improviser.

PNJ

Duc D'Orvil

La quarantaine, de haute taille, avec un visage de patricien noble et beau, et une chevelure abondante, prématurément blanchie, le Duc en impose par sa prestance et son élégance. Il ne se vêt que des plus beaux vêtements, taillés dans les meilleurs tissus.

Malgré cette apparence chaleureuse, c'est un individu pervers, à la curiosité morbide, prêt à tout pour satisfaire ses goûts dépravés. Il est rusé, hypocrite et amateur de machinations.

Il n'est pas marié, et n'a pas d'enfant.

Gentilhomme niv.2

M4 CC 45 CT 41 F3 E3 B9 I35 A1 DEX 46 CD 57 INT 28 CL 40 FM 25 SOC 40

Compétences : Alphabétisation, Chance, Charisme, Equitation, Etiquette, Spécialisation escrime.

Armes : rapière, pistolet.

Baron de Garmont

La cinquantaine, sombre, austère, le Baron est un homme d'un abord assez froid. Il porte une barbe noire, des cheveux coiffés en catogan, et des vêtements de bonne coupe, mais très simples. Peu communicatif, le Baron est un homme passionné par l'étude, épris de justice, et qui adore sa fille. Avec l'aide de Malossak, il a décidé de lutter contre le chaos.

Gentilhomme niv.3

M4 CC41 CT47 F4 E3 B10 I31 A1 DEX40 CD48 INT30 CL40 FM31 SOC29

Compétences : Alphabétisation, charisme, Equitation, Etiquette, Héraldique, Eloquence.

(En cours d'apprentissage de nouvelle carrière "étudiant")

Armes : rapière, arc normal.

Plimus

Individu petit, au visage de rat, et à la chevelure blonde et bouclée, c'est un être fuyant, étrange, toujours prêt à quelque trahison. Sorti de la Fosse par le Duc, il lui est tout dévoué, mais il ne manque pas une occasion de s'en mettre plein les poches.

Tire-laine niv.2

M5 CC39 CT42 F2 E3 B7 I45 A1 DEX46 CD21 INT23 CL29 FM24 SOC37

Compétences : camouflage urbain, déplacement silencieux urbain, jargon des voleurs, escamotage, évaluation, fuite, vol à la tire.

Armes : poignard.

Ilan Malossak

Grand homme maigre, au crâne rasé et à la longue barbe blanche, c'est un kislevien d'origine, en voyage depuis de nombreuses années. Il est né avec une jambe plus courte



que l'autre et marche en boitant. C'est un adversaire farouche du Chaos.

Sorcier niv.3

M2 CC38 CT49 F4 E5 B7 I50 A1 Dex48 Cd36 Int 54 Cl39 FM44 SOC21 Pde Magie 28

Compétences de sorcier :

Sorts : Aura de résistance, boule de feu, débilité, vol éclair, panique magique, zone de sanctuaire, invulnérabilité aux projectiles, peur magique, stupidité magique.

Armes : arbalète, poignard.

Vehringen

Sorcier démoniste encore jeune, mais complètement dément et déjà voué tout entier au chaos. Il est grand et squelettique, imberbe, le regard fou et la bouche cruelle. Il se vêt habituellement très bien et parle avec beaucoup d'emphase. Il est accompagné par un homme-bête, à ses ordres, Armagh.

Handicaps : allergie aux plumes d'oiseaux, vie nocturne, jambes couvertes de fourrure (transformation), folie.

Sorcier démoniste niv.4

M4 CC28 CT35 F5 E4 B8 I61 A1 Dex48 Cd41 Int46 Cl36 FM35 Soc28

Compétences de démoniste :

Sorts : évocation démons mineurs, invocation d'une aide magique, évocation d'une horde de démons, évocation d'un démon majeur.

Armagh

voir page 222 - Mutations : soif de sang, tête d'animal, jambes d'animal.

Spadassins Estaliens

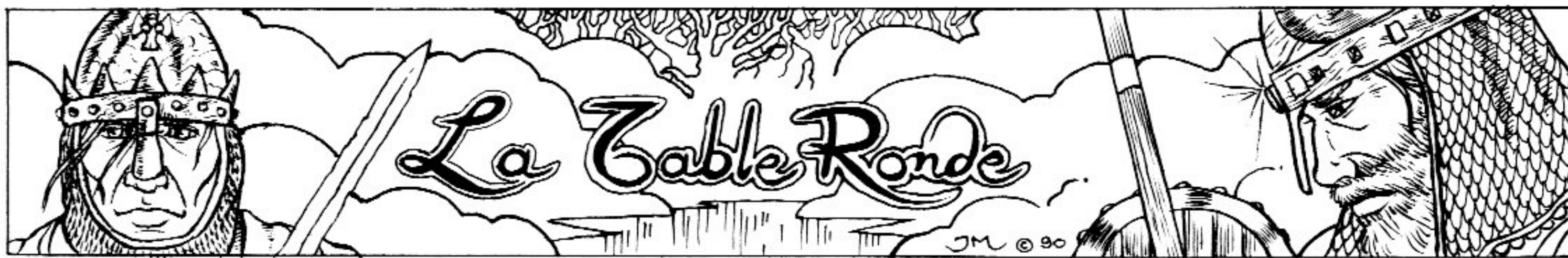
M4 CC38 CT30 F4 E3 B9 I35 A1 Dex29 Cd34 Int29 Cl29 FM34 Soc34

Armes : épées, rapières, dagues, arbalètes, pistolets.

Brigands

M4 CC36 CT30 F4 E3 B8 I35 A1 Dex29 Cd29 Int29 Cl29 FM29 Soc29

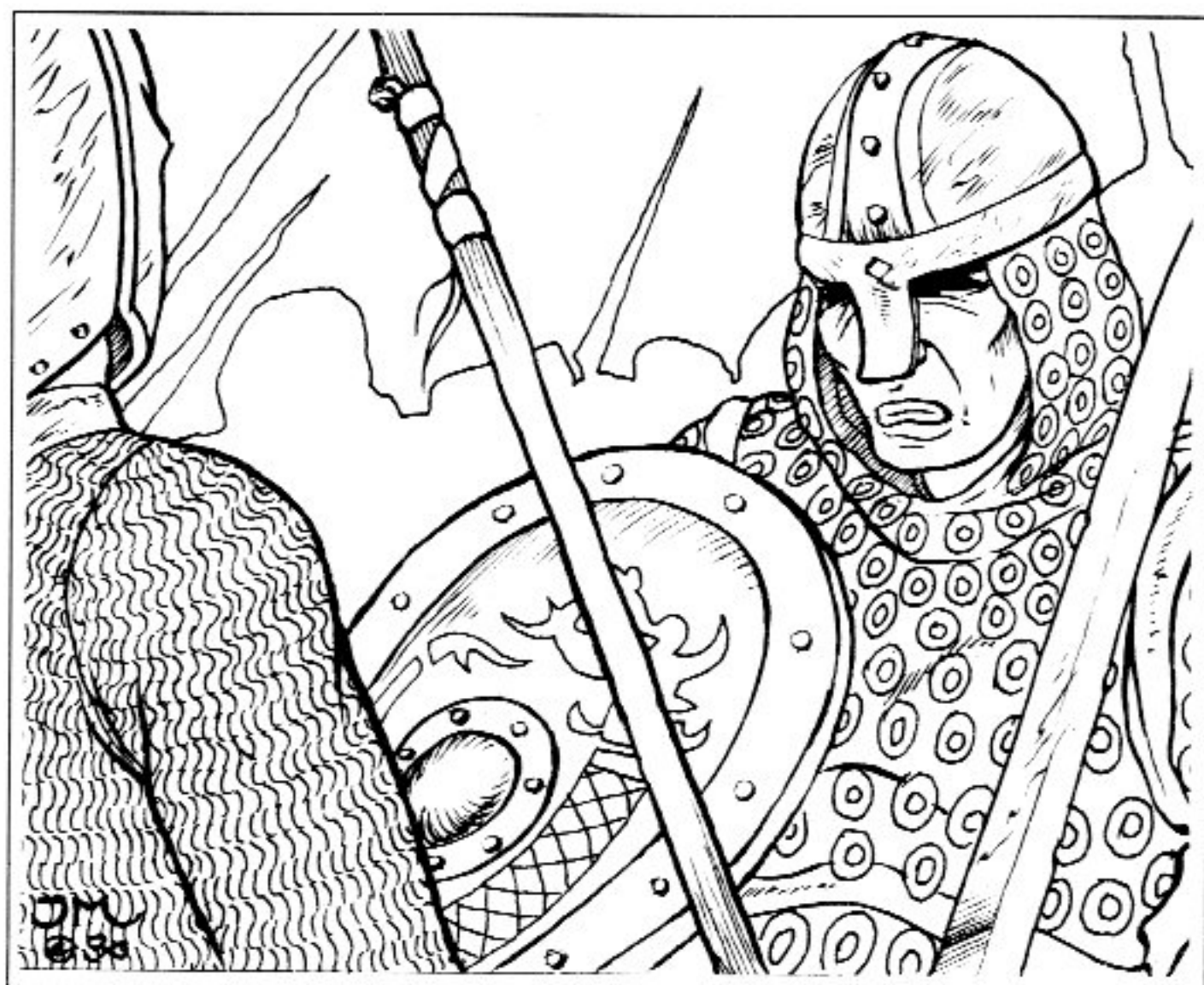
Armes : gourdin, arc normal.



Les Tournois

Texte de Pascal "Phandaal" Ribault, illustrations de Jean-Michel Ringuet

Cette aide de jeu est destinée à tous ceux qui éprouvent quelque pincement au cœur à entendre le sourd gronde-ment des sabots, le choc des lances et les cris de la foule. Les tournois ! festivités fort appréciées dans la plupart des jeux médiévaux-fantastiques, voici de quoi leur donner à la fois plus de réalisme et de relief.



Les tournois sont le principal "déduit" du chevalier. On entend alors par "déduits" tous les divertissements et réjouissances collectives proposés aux nobles et aux manants.

Plus que la guerre, ils constituent l'essentiel de la vie militaire et offrent un moyen sûr d'acquérir renom et fortune.

Les origines des "déduits" restent obscures. Elles seraient très anciennes et liées aux coutumes guerrières des germains.

Les "déduits" apparaissent dès le XI^e siècle entre Loire et Meuse et ne cessent de se répandre malgré les interdictions religieuses et parfois seigneuriales.

L'église en effet, condamne ces rencontres futiles où "l'on joue à se battre" ainsi que les souverains qui ne les apprécient pas mais les tolèrent.

En revanche, Henri II Plantagenet et Saint-Louis s'y associent pleinement. Il est vrai que ce sont souvent leurs vassaux qui en tirent toute gloire. Il apparaît alors dans la seconde moitié du XII^e siècle, que la France du nord et de l'ouest, constitue le paradis des "tournoyeurs".

Les "tournoyeurs" sont pour la plupart de jeunes adoubés, non mariés, sans chasements, cherchant fortune et femme. En effet, sous la conduite d'un fils de prince ou de

comte, ils feront les tournois parfois durant quinze longues années avant de pouvoir se fixer sur le fief familial. Le tournoi est essentiellement un sport d'équipe, opposant deux troupes d'hommes d'armes, certains à pied, d'autres à cheval. Ce n'est qu'au XIV^e siècle qu'apparaissent les joutes donnant au tournoi un caractère individuel. Le tournoi est également un sport d'argent. Il existait de véritables professionnels qui louaient leurs services aux "tournoyeurs" les plus offrants. Certains se spécialisent dans un type de combat particulier et sont ainsi très recherchés.

On peut aussi s'enrichir en faisant des tournois sans être mercenaire, de la façon suivante: on cherche à capturer l'adversaire pour le rançonner et lui prendre armes et monture. Les tractations et échanges de promesses ont parfois lieu durant la mêlée. Cependant, il existe des risques, le tournoi est un sport dangereux, les blessés sont nombreux ainsi que les morts à qui l'église refuse une sépulture chrétienne. L'utilisation des armes "courtoises" (en bois ou émoussées) s'impose lentement, et jusqu'au milieu du XIII^e siècle l'armement des tournois ne diffère en rien de celui de la guerre.

Malgré cela, les tournois sont des événements joyeux. Ils sont organisés tous les quinze jours (sauf pendant le carême) de février à novembre. Ils n'ont pas lieu sur la place d'un village, ni dans les lices d'un château, mais en rase campagne.

Un tournoi ne s'improvise pas, il est préparé et annoncé plusieurs semaines à l'avance dans toutes les provinces alentour.

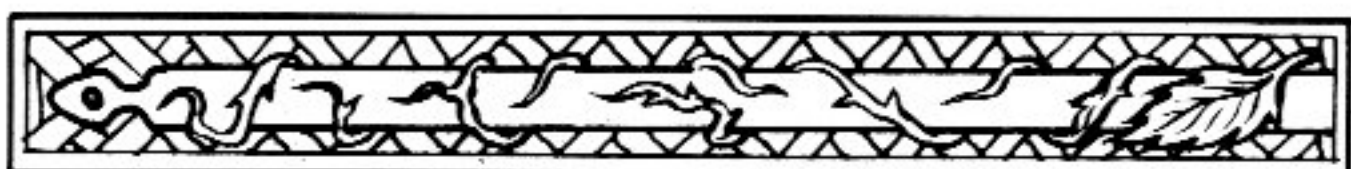
Chaque tournoi attire des foules considérables, car en dépit du "déduit de noble" c'est aussi une foire qui fait vivre bon nombre d'artistes, de marchands, de cuisiniers, de bateleurs, de mendiants, de malfaiteurs.

Il dure quelques jours, en général trois. Les combats commencent à l'aube après la messe et cessent le soir aux vêpres (18h).

Il existait plusieurs camps constitués selon l'origine géographique ou féodale, s'affrontant successivement puis simultanément. La confusion des mêlées est si grande qu'il existe des hérauts pour décrire les principaux faits d'armes et hurler les noms de leurs auteurs.

La soirée quant à elle, est consacrée aux pansements des blessures, aux festins, à la musique, à la danse et aux badinages amoureux. Au soir du dernier jour, la plus noble des dames présentes, remet au chevalier le plus vaillant et le plus courtois dans la bataille, une récompense symbolique. Dans les œuvres littéraires, c'est souvent un brochet, poisson qui posséderait des pouvoirs talismaniques.

Dans le cycle arthurien, quand il y participe, Lancelot est toujours le vainqueur; en son absence, le prix revenait à son cousin Bohor, ou plus rarement à Gauvain. D'une manière générale, la littérature arthurienne semble en avance sur la réalité: dès la fin du XII^e siècle, elle décrit



des combats singuliers, exalte les prouesses individuelles et fait jouer aux femmes dans le comportement des champions, un rôle déterminant.

En effet, dans le cycle arthurien, lors des tournois, il est consacré une journée supplémentaire, réservée à la prière pour le chevalier et au choix du champion pour les dames.

Dans la journée précédant le tournoi, les armoiries, armes et pennons des concurrents sont exposés et présentés à la foule - sont également exposés sur présentoir, heaume avec crête, écu, pennon avec blason - le tout sous la garde de l'un des écuyers du participant.

Les dames y passent leur journée; elles admirent, dialoguent et choisissent souvent secrètement entre elles, leur champion. Le lendemain, avant que les joutes commencent, les chevaliers en armes défilent avec leur monture, devant les tribunes des dames. Si l'une d'elles souhaite faire de l'un d'eux publiquement son champion, elle lui fait signe. C'est alors que le chevalier désigné abaisse sa lance, au bout de laquelle la dame fixe une pièce d'étoffe finement brodée, que le chevalier portera nouée autour du bras durant les joutes.

Un chevalier peut être le champion de plusieurs dames, mais celles-ci ne doivent avoir qu'un champion en titre.

Le titre symbolique de champion n'implique en rien un lien sexuel ou amoureux au départ, mais par la suite ce lien peut se préciser.

Une dame voyant son champion en difficulté pendant la joute, peut à tout moment exempter son chevalier, sans que cela atteigne son honneur. Mais, si cette même dame éprouve quelque animosité contre son chevalier, elle peut le désigner "battu au tournoi". Il devient alors, la cible des autres chevaliers.

Quand le choix des champions est clos, tous les concurrents écoutent les règles qu'énonce un juge-diseur. Ces règles sont simples, toujours les mêmes :

- interdiction de frapper le cheval
- de porter un coup d'estoc
- de frapper au-dessous de la ceinture
- de pousser ou de tirer un adversaire

Si un concurrent perd son heaume, il est hors-tournoi tant qu'il n'est pas recoiffé.

Les joutes quant à elles, opposent deux chevaliers qui galopent l'un vers l'autre, de part et d'autre d'une barrière. Ils tentent de se désarçonner en frappant de leur lance l'écu de l'adversaire.

Cette lance possède une hampe légère et des fers spéciaux. Elle se brise facilement afin d'éviter ou de limiter les accidents. Les joutes se déroulent sur trois passages et le vainqueur est celui qui désarçonne l'adversaire le plus souvent.

En cas d'égalité, le nombre de lances brisées départage les concurrents.

Dans certains tournois, le vaincu pouvait demander le duel à pied avec l'épée "courtoise".

Un chevalier qui brisait trois lances sans que son adversaire en brise une, recevait de ce dernier une "rançon" égale à la valeur de son armure.

Un chevalier désarçonné devait payer "rançon" pour cheval et armure à son adversaire.

Si un chevalier arrachait la crête du heaume de son adversaire, il gagnait automatiquement, et le vaincu devait payer "rançon" pour son armure.

Les rançons étaient payées à la fin du tournoi, mais beaucoup de tournois arthuriens ne se déroulaient que pour l'honneur.

Petit lexique des mots moyenageux ayant trait aux tournois

Assemblée: synonyme de "tournoi", désigne aussi le rassemblement au début du tournoi.

Bouhourd: joute disputée entre deux chevaliers uniquement.

Heraut: officier ayant pour fonction la proclamation solennelle des cérémonies.

Juge-diseur: chevalier servant d'arbitre lors des tournois.

Pennon: triangle de tissu portant l'emblème et fixé sur une lance.

Quintaine: exercice à la lance contre un mannequin pivotant servant de cible.

Chasement: fief où l'on est installé.



Bibliographie

- La vie quotidienne en France et en Angleterre au temps des chevaliers de la table ronde (Hachette) M. Pastoureau.



- Le dimanche de Bouvines, Paris 1973 (p.110,128) G. Duby.

- Histoire de Guillaume le Maréchal (Ed.P.Meyer) Paris, 1891-1901, tome I vers 2471-5094 et tome III p.XXXV-XLIV.

- La vie quotidienne au temps de Saint-Louis (Hachette) Paris 1938 par E.Faral.

- Eres et Enide (Ed. M.Roques) Paris 1952 par Chrétien de Troyes vers 1183-1204.

AIDE DE JEU A PREMIERES LEGENDES DE LA TABLE RONDE

Le tournoi de chevalerie

Il a été organisé pour une des catégories énumérées ci-dessous:

1- Mariage princier, naissance princière, baptême princier, couronnement.

2- Fiançailles princières, mariage de Comte ou Baron, fêtes religieuses ou militaires importantes (pentecôte...).

3- Naissance d'un héritier de Comte ou Baron, mariage seigneurial, fête mineure, fiançailles seigneuriales.

4- Aucune raison particulière.

Le tournoi va durer:

- 1 jour de présentation des armoiries.
- +1 jour de réjouissances et de cérémonies (Cat. 1 & 2)
- +2 jours de "joutes" de poètes, musiciens et saltimbanques et de tirs à l'arc ou arbalète (Catégories 1 & 2)
- +2 jours de joutes entre chevaliers (3 si Catégorie 1)

Les joutes et concours

Ils sont tous organisés selon le même principe.

La catégorie du tournoi implique un certain nombre de tours. Le vainqueur pourra participer à l'épreuve suivante et ainsi de suite jusqu'à la finale. La force de l'adversaire va dépendre du tour, du tournoi et de la chance. Il est vivement conseillé de créer des "adversaires prestigieux" pour donner une dimension au tournoi.

On entend par concours toutes les joutes ne mettant pas en action les chevaliers.

Il peut y avoir de nombreux concours. Ils se font sous une compétence :

- Tir à l'arc (16)
- Tir à l'arbalète (15)
- Poésie (24)
- Théâtre (25)
- Chant (26)
- Musique (23)
- Comique (28)
- Acrobatie (39)

On retrouve souvent les mêmes participants à plusieurs concours.

Score de l'adversaire, de la compétence du concours ou de la joute.

Tour:

10° 9° 8° 7° 6° 5° 4° 3° 2° 1°

Nbre de concurrents restants:

1024 512 256 128 64 32 16 8 4 2

% de rencontrer un adversaire prestigieux:

1% 1% 1% 3% 6% 12% 25% 50% 100% 100%

Score dans la compétence (Mod+):

4 5 7 9 11 13 15 17 * *

*=adversaire prestigieux

Modificateurs : + 1D4

+ 5 si Catégorie 1

+ 3 si Catégorie 2

+ 1 si Catégorie 3

Pour un chevalier 3 compétences: Tournoi (+0), Cheval (+0), Acrobatie (-5).

Nombre de tours suivant la catégorie

Catégorie 1

- Joute:

1° jour: t 1° à 3°

2° jour: t 4° à 6°

3° jour: t 7° à 10°

- Concours:

1° jour: t 1° à 4°

2° jour: t 5° à 10°

Catégorie 2

- Joute:

1° jour: t 2° à 5°

2° jour: t 6° à 10°

- Concours:

1° jour: t 4° à 7°

2° jour: t 8° à 10°





Catégorie 3

- Joute:
 - 1° jour: t 4° à 7°
 - 2° jour: t 8° à 10°

Catégorie 4

- Joute:
 - 1° jour: t 5° à 7°
 - 2° jour: t 8° à 10°

Remarque

En ce qui concerne les joutes, il est très courant pour les catégories 1 à 2 qu'une préqualification soit effectuée lors de la matinée du premier jour: le concurrent doit passer 5 quintaines sur 10 tentatives.

Les tours

Il y a trois passages, tirs ou chants...

- Pour les concours on ajoute les MR des 3 jets, le vainqueur étant celui qui aura le total le plus élevé. (les réussites critiques doublent les MR)
- Pour les joutes, le gagnant est celui qui a:
 - 1- arraché la crête du heaume de son adversaire (peu importe le passage).
 - ou 2- désarçonné le plus de fois son adversaire.
 - ou 3- brisé le plus de lances.

Si les deux concurrents sont encore à égalité, un passage supplémentaire est effectué.

Gain d'honneur

Suivant le tour où il a été éliminé.

Tour de l'élimination:								
+ 6e	5e	4e	3e	2e	1°	vainqueur		
Gain en point d'honneur:								
1	3	4	5	6	12	25	50	

Ce gain est à multiplier par (cumulable):

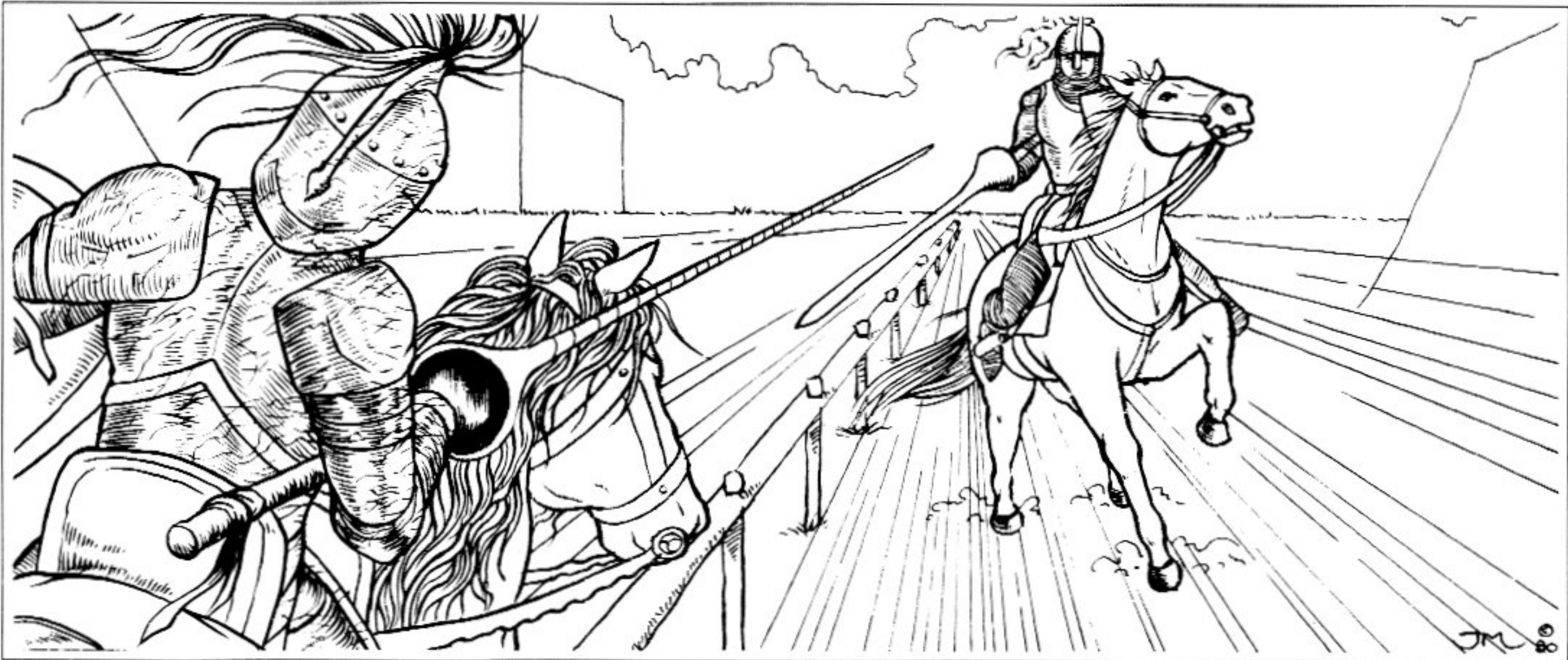
- 2 si c'est une joute
- 4 si c'est une Catégorie 1
- 3 si c'est une Catégorie 2
- 2 si c'est une Catégorie 3

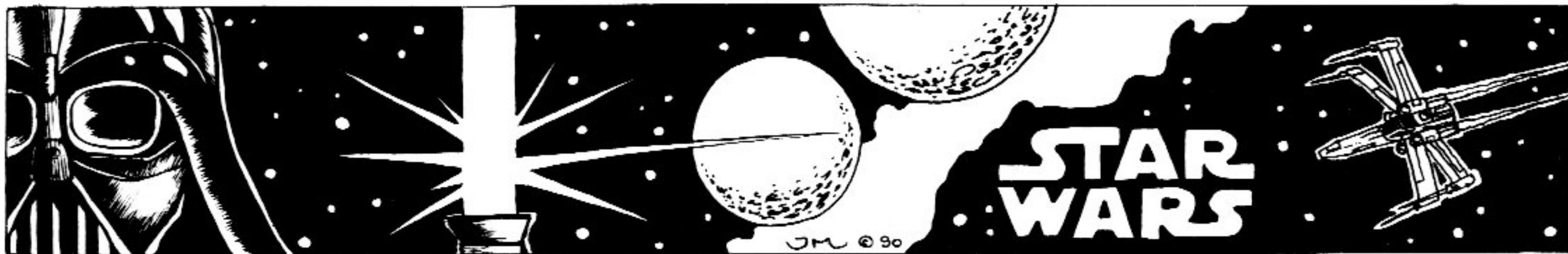
Gain monétaire

Selon l'appréciation du meneur de jeu.

Exemples d'adversaires prestigieux

Andrew "Douce Brise" (Arcanie):	poésie 23 musique 24 comique 26
Louis "Le Rossignol" (Lothian):	chant 26 musique 24 poésie 19
L'"Ecureuil bleu" (Lothian):	acrobatie 23 comique 19 chant 23
"Souple Roseau" (Lothian):	acrobatie 26 comique 21 musique 18
Gaheriet d'Arcanie (Arcanie):	tournoi 27 cheval 21 acrobatie 10
Yvân le Tigre (Ayr):	tournoi 24 cheval 22 acrobatie 17
Smith "Oeil d'Azur" (Ayr):	arc 24 arbalète 19
Simon "Corde Raide" (Lothian):	arc 18 arbalète 23

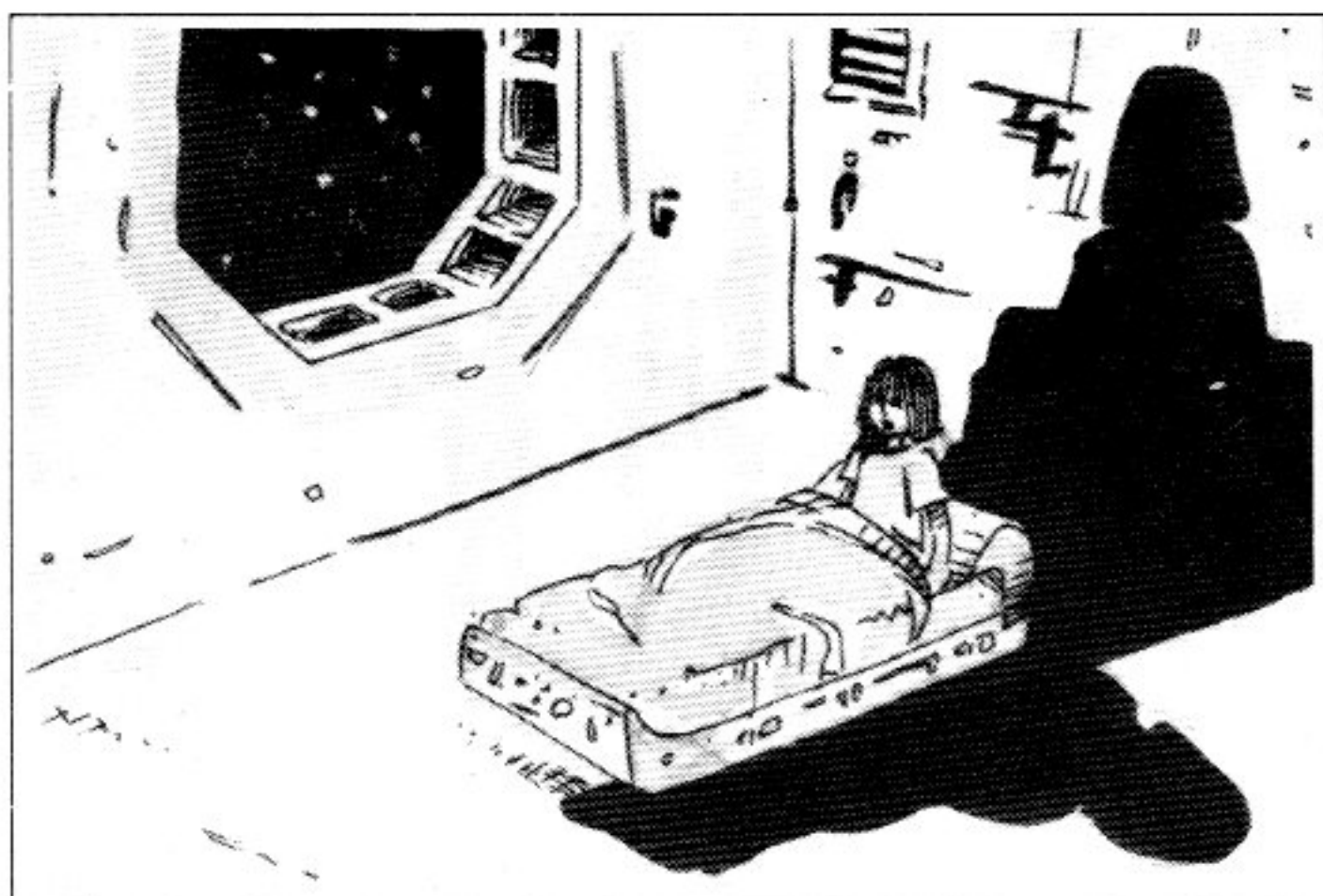




La Veuve Noire

Texte de Franck Vidal, illustrations de Jean-Marc Emy

Ce scénario Star Wars est un peu particulier puisqu'il est situé chronologiquement bien avant les films de la célèbre série. Nous avons opté pour ce choix afin d'avoir une intrigue plus libre et surtout plus ouverte, ce qui permettra aux amateurs de Space Master, Space Opera ou Empire Galactique de l'intégrer sans problèmes dans leurs campagnes. Vous pouvez néanmoins l'adapter sans grande difficulté à un "décor" plus familier avec Empire et Rebelles.



PROLOGUE

C'est une toute petite fille qui se dresse en sueur dans la nuit, une succession d'images et de voix gravées dans les tréfonds de sa mémoire. C'est la quasi-totalité d'un des groupes d'élite de combat de la République qui agonise parmi le vent et les sables d'une toute petite planète-frontière abandonnée de Dieu et trahie par le temps... et un homme.

C'est une rébellion aussi soudaine que sanglante qui moissonne Sylvia IV en une gerbe mortelle, provoquant une quarantaine militaire au code 5 d'alerte. C'est une ombre surgie du passé qui hante les pensées d'un professeur de renommée intergalactique et qui le poursuit, tissant sa trame de vengeance méticuleusement, patiemment, tel un insecte.

Et dans les yeux d'une toute petite fille, ce ne sont pas les reflets de larmes qui brillent le plus intensément, mais l'image d'un mortel serment qui va grandir, noircir et sécréter son venin, en un baiser aussi amer que celui d'une araignée...

INTRODUCTION

L'intrigue de ce scénario se déroule durant "l'âge d'or" de la République (2487-2621), bien avant l'avènement de l'empire, ce qui signifie pour les joueurs une absence de "Stormtroopers" à "blastériser", Palpatine encore à l'école maternelle, Luc loin du stade du berceau et Dark Vador au rayon des contes de fée...

Rassurez-vous, les Jedi existent, il se pourrait que vous les rencontriez !

Bon, que la force soit tout de même avec vous !

Notes sur les personnages

Chaque joueur aura un personnage dont le métier a une importance au cours de l'aventure. Tous doivent s'épauler efficacement s'ils veulent arriver sans trop de heurts à la solution de l'énigme. A défaut, la galaxie risque de s'enrichir d'atomes de particules supplémentaires...

Le vaisseau, "La Reine des Neiges", sert de lieu principal d'action, aussi l'atmosphère de "huis-clos" à bord est primordiale.

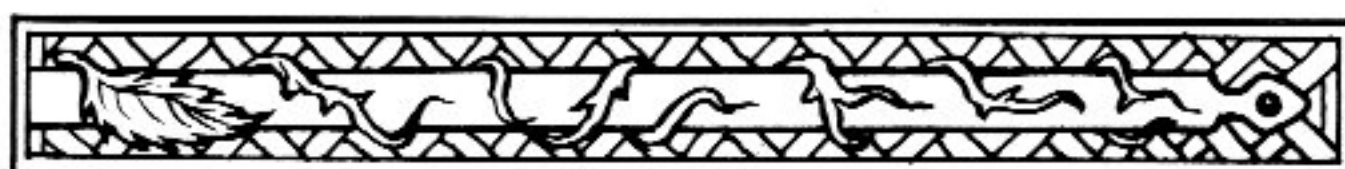
L'INTRIGUE

Au cours de sa grande phase de conquête et d'exploration (2298-2347), la toute jeune République envoya un groupe de pionniers sur un système possédant une planète répondant aux conditions propices à son habitat et sa colonisation.

Ce système, appelé Sylénia V, se montra plus que favorable avec 4 planètes finalement "habitables" et l'une d'entre elles déjà peuplée par des créatures humanoïdes, que l'expédition dirigée par Andrew Woolfson, baptisa du nom de Sylphes (Voir annexe).

Ceux-ci coopérèrent totalement avec l'expédition et permirent l'installation de 3 bases humaines sur leur planète: Eridani, Jedar et Lorik. Les Sylphes furent intégrés à la fédération des planètes de la République et lui fournirent les éléments d'une brigade de combat qui, associée aux meilleurs éléments humains de l'époque, se montra d'une terrible efficacité (Voir Sylphes en annexe). La République l'utilisa avec succès et nomma Woolfson à sa tête, celui-ci épousant une Sylphe de la brigade, devenue célèbre sous le nom de groupe de combat "Azul".

La République, laissant libre autonomie au système Sylénia V, nomma cependant un gouverneur local en la personne du professeur Karl Descemovitch, éminent chercheur en interlangage (système de traduction / interpré-



tation des multiples langues de la galaxie).

Le professeur dirigea avec rigueur l'économie du système durant 8 ans, passant son temps de recherche sur la conception d'un système révolutionnaire de traduction langage / interprétation universelle baptisé "Prométhée". Ses travaux avançant plus rapidement qu'escompté et vers un résultat des plus prometteurs, Descemovitch devint de plus en plus obnubilé par son projet et commença à détourner diverses sommes issues d'autres budgets, notamment les subsides du groupement "Azul"...

Tout aurait pu se passer sans problème si l'épisode d'Arrakad n'était survenu:

En 2362, la République, en butte à d'incessants raids pirates sur ses convois marchands du secteur Rigel-Hurib, envoya "Azul" sur la planète-frontière Arrakad, base de départ des raids. L'opération de "pacification" se déroula sans problème majeur mais ce qui devait n'être qu'un coup de main éclair se transforma en une immobilisation forcée de 5 mois: les vaisseaux chargés du rapatriement furent immobilisés par manque de combustible-fission et n'en obtinrent que trop peu du gouverneur Descemovitch pour effectuer le trajet sur sa totalité en hyperdrive... (détournement de fonds oblige !)

Compte-tenu du métabolisme Sylphe, des conditions climatiques désertiques et hostiles d'Arrakad et du manque de ravitaillement d'Azul, l'attente de 5 mois vit la mise hors service des écosystèmes "Hydra" (régulation de l'humidité type "distill") et l'agonie des Sylphes de l'unité malgré les efforts désespérés des membres humains pour les maintenir en vie. Lorsque la flotte de rapatriement arriva sous le double soleil d'Arrakad, il était déjà trop tard...

Bien qu'il y eût une distance considérable entre Sylvia IV (planète mère des Sylphes) et Arrakad, l'agonie d'Azul fut transmise et "sentie" télépathiquement par leurs frères de race restés sur Sylvia IV, dont Layahna, fille de Woolfson, à l'époque trop jeune pour suivre ses parents. Renseignés sur le sort de l'unité d'Azul, les Sylphes comprirent d'où venait la faute mais incapables d'en identifier le responsable, ils déclenchèrent un massacre général des colons humains d'Eridani, base principale de la planète.

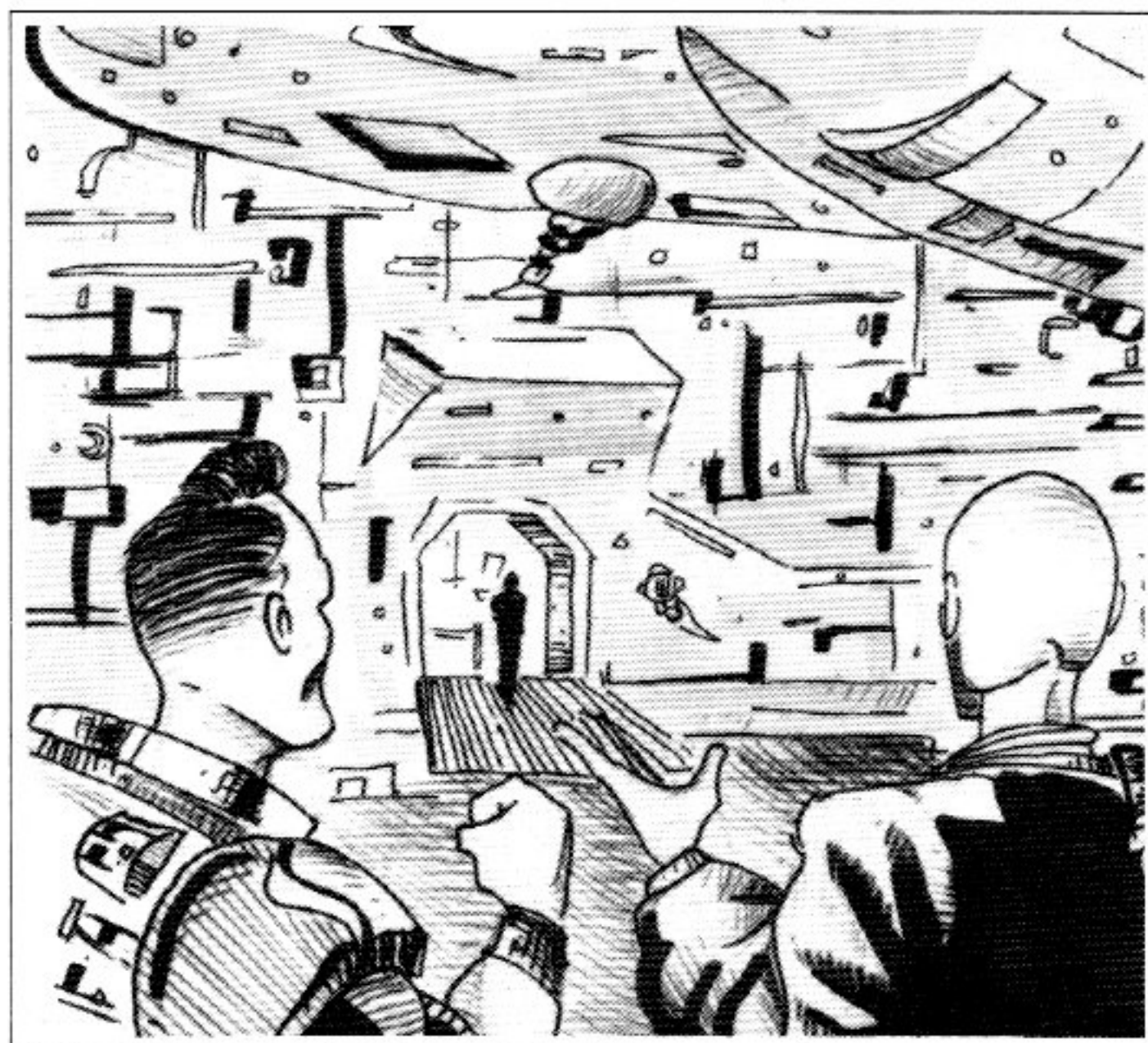
Descemovitch en réchappa de justesse mais fut identifié (un peu tard...) comme seul responsable du drame d'Arrakad (les archives gouvernementales le prouvèrent).

Devant ces événements, la République dut déclencher un "mini-Dunkerque" pour Jedar et Lorik, se retirant de Sylvia IV et imposant une quarantaine militaire à la planète, situation toujours en vigueur à l'époque du scénario.

Layahna, ayant depuis grandi et appris la mort de sa mère et le suicide de son père, a fait le serment d'utiliser ses talents pour tuer Descemovitch et venger ses parents et frères.

Elle possède un entraînement hors-pair et a gagné l'appui d'un mystérieux mouvement terroriste connu sous le nom de la "Résolution", qui prône un idéal impérialiste face à l'omnipotente République...

Descemovitch est quant à lui devenu célèbre grâce au système "Prométhée" et enseigne désormais sur Tatooine II. La République, contre les bénéfices de sa découverte, maintient le silence sur son passé: la politique avant tout...



ALERTE ROUGE SUR TATOOINE II

Les joueurs se trouvent sur Epheryd, capitale de Tatooine II, au départ de l'aventure. Qu'ils y travaillent (technicien, mécanicien, pilote et officier de sécurité) ou non (scientifique), chacun se voit mêlé à la gigantesque opération de sécurité qui vient de boucler l'astroport de la capitale: des commandos d'intervention surveillent chaque pôle d'accès ou d'embarquement et les joueurs sont intrigués par l'effervescence qui semble régner sur les lieux.

Tous les joueurs (sauf le scientifique) sont conviés à effectuer des opérations usuelles mais se verront surveillés, ce qui est parfaitement inhabituel:

Le technicien aura pour tâche de veiller à la bonne programmation et au fonctionnement de 3 robots dans un local étroitement gardé. Il y a là un petit modèle R2 D2 habilité mécanique de précision, un droïde de protocole Z3PO et un droïde médical "Too-Onebee". Tous sont en bonne condition et le joueur pourra noter que le droïde Z3PO possède un programme additionnel de 58 langages et dialectes parfaitement inconnus... Le modèle R2 D2 est assez ancien mais remis à neuf et "actualisé" sur les derniers progrès mécaniques, le droïde médical possède quant à lui toute la panoplie de soins intensifs et traitement de maladies cardio-vasculaires (ajout inhabituel et réservé aux VIP et hôpitaux de luxe).

Le mécanicien sera dirigé vers un vaisseau-cargo d'aspect anodin (cf "La Reine des Neiges") mais apparemment très surveillé. Il pourra constater que tous les circuits propulseurs et anti G sont en excellent état, malgré l'aspect vieillot du vaisseau.

De plus, il découvrira que divers appareils ont été rajoutés de façon à "gonfler" l'hyperpropulsion: en bref, le cargo a un tigre dans le moteur.

Le pilote aura pour tâche d'étudier un secteur astral peu habitué à un trafic vaisseau de la République: la nébuleuse frontière Orébian, proche du système contrôlé par les Ischim (voir plus loin). Il est informé que sa présence est requise pour une mission de priorité 1 et qu'un copilote lui sera bientôt adjoint (Kologhar: voir NPC). Selon le MJ, le joueur pourra se remémorer que le secteur d'Orébian est actuellement l'un des plus "chauds" de la galaxie, surtout patrouillé par les croiseurs de la République...

L'officier de sécurité sera quant à lui invité à vérifier tous les fichiers ID des autres joueurs + un bref aperçu de celui des NPC (sauf partie médicale) (notamment Descemovitch comportant seulement sa célèbre création "Prométhée" et son statut actuel de chercheur / enseignant à l'université de Tatooine).

Si le joueur insiste dans ses investigations, il pourra découvrir que Descemovitch a séjourné et dirigé à Sylvia IV juste avant "l'exode".

Son fils, Lemaï, est né 15 ans plus tard et sa femme a trouvé la mort peu de temps après la naissance de l'enfant, obligeant Descemovitch à placer ce dernier dans divers centres, ou sur travail de recherches.

Tout renseignement concernant le système Sylphe et la tragédie d'Eridani, "Azul" ou l'épisode d'Arrakad ne sera communiqué qu'ultérieurement au joueur ET S'IL s'y intéresse de près ! En aucun cas la faute et la culpabilité de Descemovitch ne seront mentionnées.

Après ces quelques travaux, les personnages seront dirigés vers les installations internes de l'astroport où un conseil d'urgence doit les informer de ce qui suit...

LE CONSEIL

Les personnages sont réunis dans une salle improvisée en lieu de réunion pour la circonstance.

Un officier de la sécurité interne fait les présentations et introduit le professeur Descemovitch ainsi que le joueur incarnant l'assistant du professeur. Dès ces préliminaires terminés, les faits suivants seront expliqués aux joueurs:

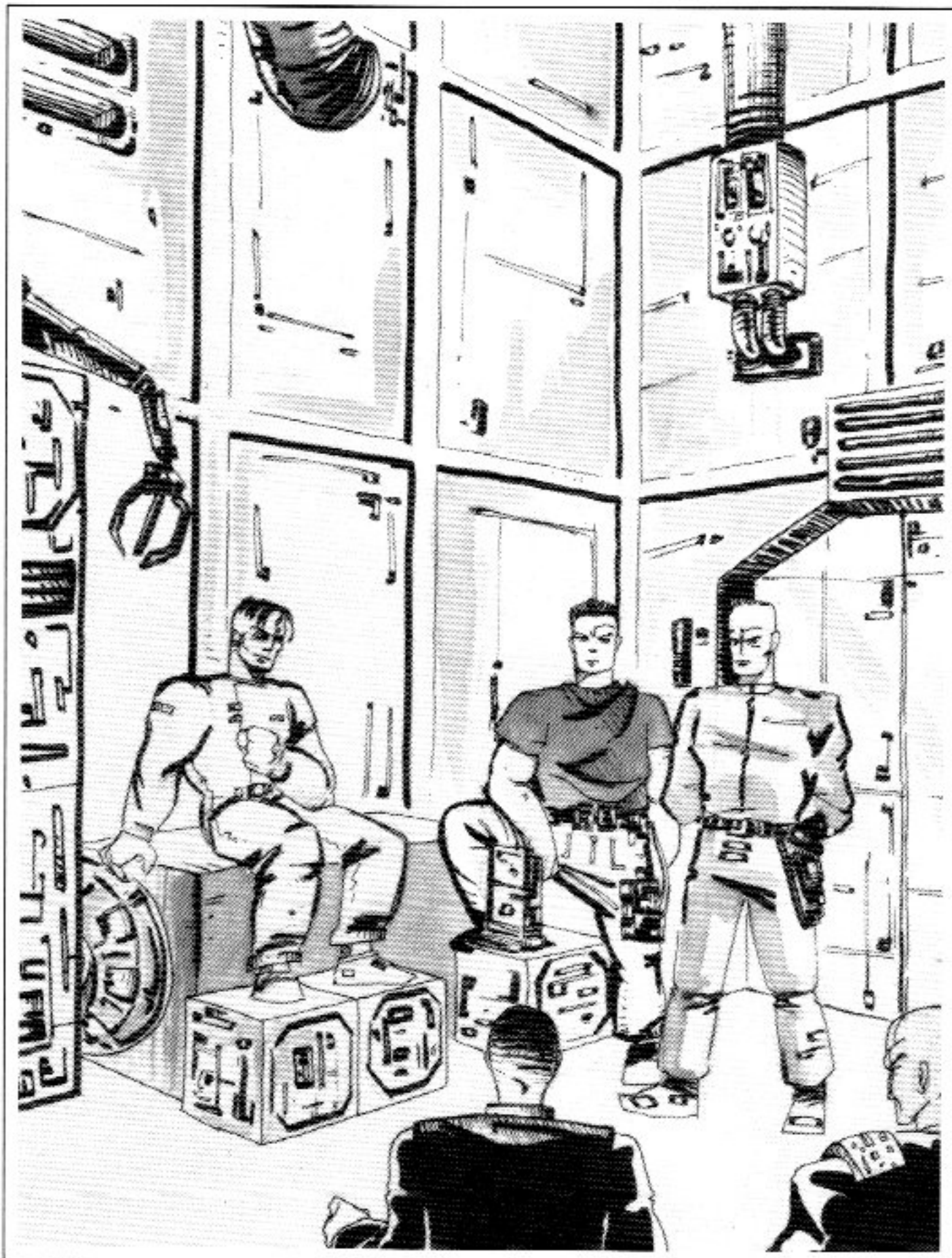
Depuis bientôt 7 ans, un conflit armé oppose la République à l'Empire Ischim et empêche toute exploration au-delà d'Orébian. Toutes négociations entre les deux parties semblaient impossibles jusqu'à réception, il y a une semaine d'un message provenant de "l'Atlon" (généralissime) Ischim, Kuarad Hargar, demandant l'ouverture urgente de négociations. La République disposant de très peu de renseignements sur les Ischims, cela n'a pas manqué de l'intriguer, elle a mis sur pied une mission diplomatique dans laquelle le professeur Descemovitch et son système "Prométhée" ont un rôle clé. Et les joueurs dans tout cela ? Eh bien, comme leurs activités sur l'astroport les ont conduits à côtoyer les préparatifs de la mission, ils sont "embarqués" dans l'histoire pour éviter de divulguer la moindre info à son sujet. Ils sont jugés aptes à y participer (n'étant pas des personnalités en vue et donc ainsi hors de danger d'une éventuelle activité terroriste). On craint en effet les agissements de groupuscules pro-impérialistes, peu nombreux mais disposant de gros moyens, qui verraient avec satisfaction l'échec de la mission.

Après ces explications, l'officier en vient au fait: le départ est fixé dans les 24 h qui suivent, le point de rencontre avec la mission Ischim ne sera dévoilé qu'au décollage, le vaisseau utilisé sera "La Reine des Neiges" qui a été revue pour la circonstance. Y seront chargés le système "Prométhée" (boulot du scientifique), les trois droïdes et divers appareillages.

En mission diplomatique, le vaisseau ne comporte aucun armement et les personnages sont invités à laisser au vestiaire toute panoplie de justicier stellaire... (j'en connais qui vont pâlir... rassurez-les en leur faisant remarquer que Kologhar rit bêtement à cette remarque de l'officier...). Cependant, l'escorte du vaisseau sera assurée par un Fighter Squadron de l'unité "Walkyrie" (un des 5 meilleurs régiments de Starfighters, composé à 75 % de Cyborgs au look "Schwarzeneggerien...").

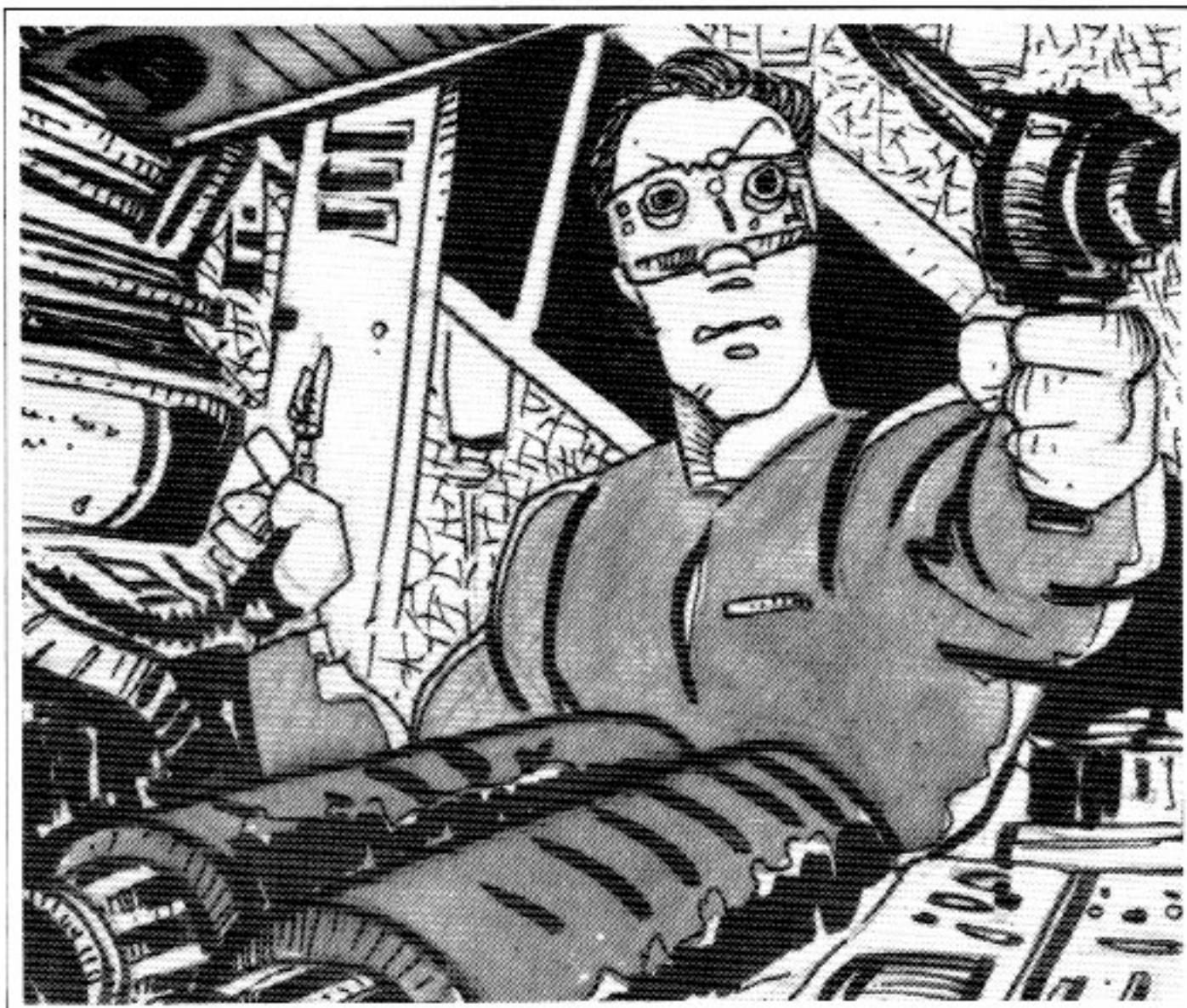
Sur ces bonnes paroles, les joueurs sont conviés à prendre du repos dans les bungalows annexes du spatioport réservés au personnel d'alerte, et cela jusqu'au départ.

NOTA: Durant la réunion, les personnages peuvent se sentir observés, voire sondés. A l'issue de celle-ci, ils seront discrètement abordés par un officier des troupes d'intervention (commandos spatiaux). Celui-ci prétextera un contrôle de routine pour les diriger vers une petite annexe où, après avoir "isolé" l'endroit grâce à un mini champ de force, il leur expliquera qu'il fait partie des services secrets de la République, qu'il a sondé leur esprit durant la séance précédente et qu'ils sont aptes à réussir cette mission, qui revêt une énorme importance pour l'équilibre de la République. Le problème à ses yeux est qu'une menace "non humaine" pèse sur Descemovitch et qu'ils devront en conséquence veiller sur lui et le système "Prométhée". Toutes ces explications sont vraies et le type est en réalité un Jedi (ce n'est pas écrit sur ses vête-



ments et son sabre laser n'est pas apparent; au MJ de le faire sentir aux PJ). Il ne dira rien de plus au groupe, se contentant de clore la séance en les quittant de façon aussi discrète que possible.

Il ne reste plus aux joueurs qu'à décider de la suite...



ULTIMES PREPARATIFS

Dernières heures avant départ

Tous les joueurs sont normalement dans leurs bungalows (sauf action contraire) mis à part le scientifique, occupé à monter le système "Prométhée" sur le vaisseau: Jet de constitution au cours de l'opération. Layahna, malgré la garde, s'introduit dans le vaisseau (gaz soporifique dans la ventilation) et place le système "Harpy" + un scaphandre léger à l'intérieur. Seuls les droïdes sont présents et Z3PO, s'il est interrogé, déclarera que "les enfants (voir annexe) n'ont pas à monter à bord sans être accompagnés, surtout la nuit !" (Il n'a pas reconnu Layahna mais a décodé son schéma morphologique). Le scientifique sera le seul à occuper le vaisseau à ce moment. Personne à l'extérieur n'a remarqué le moindre mouvement mais si l'on interroge les mémoires de bord, on découvre que le sas passage a été ouvert par un "passe ID" non répertorié. Si le joueur ne sombre pas dans le sommeil malgré le gaz du système de climatisation, il ne se rendra compte de rien mais pourra déceler une odeur étrange dans l'air...

Parmi les autres personnages cantonnés dans les bungalows, l'un d'entre-eux sera réveillé au cours de la nuit par un appel au Vidéocom: un technicien du service médical (à ce qu'il semble sur l'image 3D) insiste pour lui parler en privé et de toute urgence au sujet d'un détail absolument étrange. Il fixe le rendez-vous dans la banque de données du service médical d'ici 20 mn.

NOTE: Au MJ de choisir avec discernement le joueur concerné. Celui-ci peut aller au rendez-vous avec d'autres personnages mais le résultat final n'en sera pas changé.

Seul le raisonnement des joueurs fera la différence.

Arrivé au service médical, tout est désert mais la banque est éclairée, la porte entrouverte, une sensation de présence flotte pourtant, tenace...

Dans une pièce annexe, au milieu des consoles d'analyse, le corps du contact a été soigneusement déposé, le cou brisé. Aucun document intéressant ne se trouve sur lui mais le cadavre est encore chaud. Si les joueurs pensent à faire une perception (et si elle réussit), ils auront l'impression qu'une discrète présence quitte le bâtiment... en ayant détruit toute information de la banque de données médicales et les dossiers des membres de la mission...

Les commandos d'élite à l'extérieur et en patrouille n'ont rien vu, rien entendu...

LE VOYAGE

Il dure 5 jours et se trouve résumé sous forme d'événements marquants. Au MJ de développer la trame, l'atmosphère et l'utilisation des NPC dont la ligne de conduite est expliquée en annexe.

A noter que les ordinateurs de bord sont connectés aux mémoires d' "Elint" (Electronic Intelligence, Service de renseignements de la République) et que toutes infos sur le système Sylphe, "Azul", les Ischims et les backgrounds des NPC (sauf Layahna) peuvent y être obtenus, moyennant du temps. Seuls les dossiers médicaux sont indisponibles avant 4 jours...

Jour I

Le vaisseau quitte le système Tatooine, escorté par l'unité "Walkyrie". Voyage normal et premier repas du soir en commun (faire vivre les NPC).

Montage "Prométhée" par Descemovitch et le joueur scientifique. Mise en action du système "Harpy" après le repas - "Migraine" des membres d'équipage sauf jet de vigueur (Jeroz Dankers, lui, est visé, donc...) -

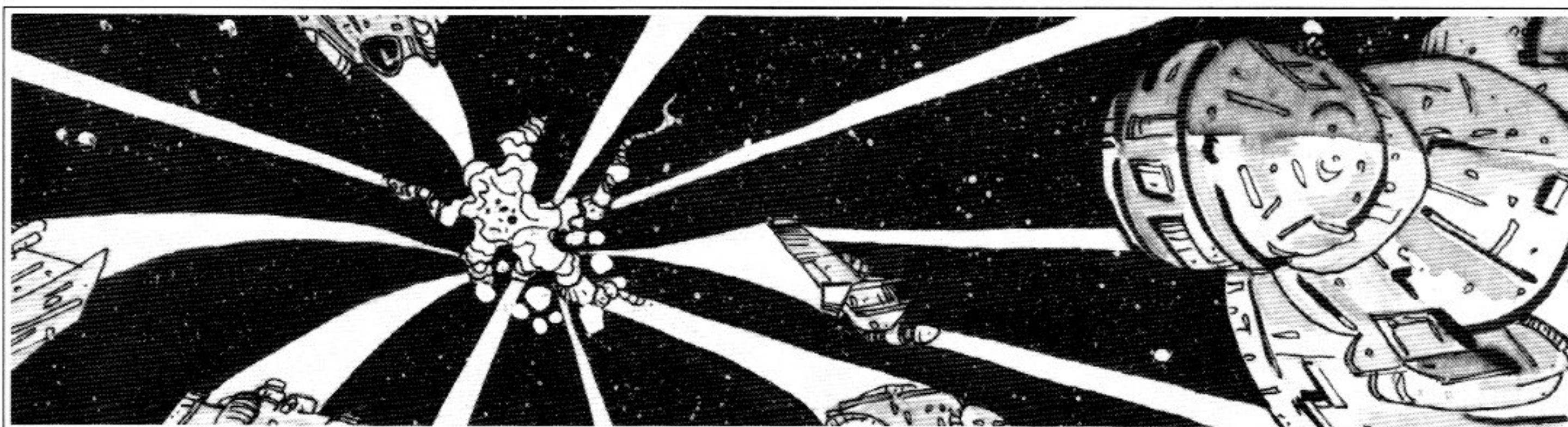
Jour II

Vol en hyperdrive normal. Dankers absent lors du breakfast. Un tour à sa cabine permet de le découvrir prostré et totalement apathique: le droïde médical diagnostique un état de démence irrémédiable suite à des lésions cérébrales...

L'espiègle Lemaï est également absent du paysage et chacun peut souffler... sauf que le corps de l'enfant peut être découvert dans l'infirmerie, ses bras dirigés vers les médikits et ses yeux reflétant un étonnement intense.

Dans sa main droite, on semble avoir déposé un objet (un Klorithal: voir Sylphe en annexe). Descemovitch prendra un sacré coup en apprenant la mort de son fils (aucune blessure apparente mais l'artère coronaire a été coupée nette par une arme inconnue de manière implosive...) et s'effondrera en voyant le Klorithal. Aux personnages d'essayer de le faire parler... Shirley, en bonne secrétaire, prendra soin de lui et ne permettra un dialogue joueur / professeur que le lendemain...

Si les joueurs fouillent le logement des médikits, ils y découvriront un boîtier cubique translucide qui semble vivant (le système "Harpy").



Si Kologhar est présent, il pourra identifier l'engin comme ce qu'il est, en ajoutant que l'on en trouve que chez les "Forces Spéciales" ou entre les mains de terroristes... s'ils peuvent s'en offrir. L'engin est inoffensif mais n'est pas ouvrable (télécommande nécessaire à la programmation).

La journée se passe sur ces événements, l'escorte pouvant être informée de ceux-ci mais ne peut ni stopper le voyage ni intervenir: les joueurs sont livrés à eux-mêmes... Mais où est passé Z3PO ?...

Jour III

Descemovitch sait qu'un Sylphe a juré de venger les siens et qu'il est perdu, ainsi se confie-t-il aux joueurs, la mort de son fils l'ayant fait sortir de son "enveloppe" de digne scientifique... Kologhar déclare être prêt à intervenir car il est armé (Blaster "Pro" et Bowie Knife + lame force). Il refuse cependant de prêter ses joujoux...

Si les joueurs s'enquêtent de Z3PO, ils pourront découvrir sa métallique carcasse dans le compartiment des Pulseurs. Notre sympathique droïde a été shooté à bout portant par une charge Micro-Perforante (On ne finasse plus maintenant !!). Son système d'enregistrement reste intact et permet la diffusion d'un hologramme montrant les derniers instants de Lemaï: le gamin semble chercher un objet dans l'infirmerie et se tourne soudain vers la porte. La lumière s'éteint au moment où il semble étonné de la présence d'une personne qu'il semble déjà connaître, (et qui tient une arme) d'après son exclamation de surprise.

Puis un éclat verdâtre semble grandir dans l'ombre, un claquement et un bruit mat au sol... Une ombre se tourne vers l'endroit où stationnait Z3PO (alors en pleine recharge), un éclair puis le néant...

Ce sera tout pour les événements de la journée...!!

Jour IV

Dans la matinée, l'escorte signale l'approche de trois intercepteurs non identifiés et se place en "octogone" de protection. Le vaisseau se met en silence radio mais pourra entendre les transmissions des pilotes durant l'attaque.

Celle-ci, brutale et rapide, tourne à l'avantage de l'escorte et les agresseurs prennent le large mais... durant l'attaque, Dankers s'échappe de sa cabine et s'éjecte dans un des modules de secours.

Sous les yeux incrédules des "Starfighters" républicains, il sera shooté en pleine trajectoire d'envol par un des "bandits": le plan a été établi et programmé pour que l'incident permette le largage "discret" d'un clone "Intruder" sur la paroi du vaisseau de la mission (il contient un droïde assassin dans le plus pur style Terminator V, l'effet "Kinder Surprise" est garanti...). Camouflé par la désintégration du module, le clone container se fixe sur la "Reine des Neiges" mais l'un des personnages, s'il se trouve près des écrans du compartiment "Starcom", pourra remarquer un objet filer vers le vaisseau et y disparaître.

Jour V

Enfin les dernières heures du voyage... à moins que ce ne soient celles de l'équipage: un craquement sourd réveille les personnages avant l'aube, signal du réveil du droïde assassin qui pénètre dans le vaisseau et passe à l'attaque. Layahna prévoit cet instant pour passer également à l'action et utilisera la diversion du droïde pour mettre toutes les chances de son côté. Elle vise uniquement à tuer Descemovitch. N'oubliez pas qu'elle est intelligente, d'un calme de "pro" et qu'elle dévoilera son jeu seulement à cet instant. Aux joueurs de retourner la situation en leur faveur car après tout, ils sont des héros. S'ils échouent, c'est une Shirley terrifiée que les autorités trouveront au milieu de cadavres et du coupable (le droïde assassin) également détruit. Les mémoires de bord et le système "Prométhée" seront piégés et Shirley jouera les naïves, mais néanmoins innocentes: la mission diplomatique sera un fiasco !

PNJ

Commandant Yerva Kologhar

Humain, 42 ans. Starfighter vétéran des campagnes d'Acturus VII.

Caractéristiques: voir Han Solo guide star wars p 127.

Défauts: entêté, porté sur la boisson, individualiste forcené.

Armement: 1 bowie knife + lame force, 1 blaster léger trafiqué (traiter comme lourd).

Descriptif: Kologhar est une véritable tête brûlée et un cas notoire parmi la Starfleet. Il jure, n'en fait qu'à sa tête et préfère les virées de bars aux réceptions huppées



des cercles d'officiers. Grande gueule mais bon coeur, il n'évite la cour martiale pour insubordination que grâce à ses talents de casse-cou et son volontariat "inné" pour les sales missions... Récemment "congédié" de la Tactical Fighter School de Yavhine après avoir doté les Star-interceptors de "vraies" torpilles pour l'entraînement (plus "fun" d'après lui...), il s'est porté volontaire pour la mission Descemovitch...

Massina N'Komo

Humaine, 28 ans. Astrogatrice, membre de la ligue Starcom.

Caractéristiques: voir Man Mothma guide star wars p 130.

Défauts: hautaine, taciturne.

Armement: aucun.

Descriptif: Massina, experte Starcomm fraîchement émoulue du centre de cadets de Procion II, montre toute son application à effectuer son job dans les meilleurs conditions et ne prête attention à rien d'autre.

Elle aura tendance à mépriser les autres membres du groupe qui font figure de "touristes" à ses yeux. D'ailleurs, ils n'ont rien à voir avec ses activités et paraîtra plutôt suspecte à cause de cette "façon" de se comporter et de son manque de sociabilité. La suspecte rêvée, quoi !

Jeroz Daukers

Humain, 31 ans. Assistant astrogateur et spécialiste Starcomm.

Caractéristiques: voir Lando Calrissian guide star wars p 132.

Défauts: anxieux, influençable.

Armement: aucun

Descriptif: Parvenu à décrocher son diplôme par l'aide monétaire de son influente famille, Daukers fait vraiment figure de piston et se signale par son manque d'assurance, ses gaffes et ses maladroitness. Bref, il veut bien faire mais arrive au contraire et se fait traiter d'astrocrétin par sa collègue N'Komo. Avec un look Gaston Lagaffe futuriste et une voix à la Woody Allen vous aurez compris le personnage...

Pr Karl Descemovitch

Humain, 54 ans. Spécialiste interlangue et races extraterrestres.

Caractéristiques: voir C3PO guide star wars p 134.

Défauts: cupide, individualiste.

Armement: mini-blaster.

Descriptif: Depuis l'incident d'Arrakad, Descemovitch s'est refait une "notabilité" grâce au système "Prométhée" et a chassé tout souvenir de Sylvia IV de ses préoccupations, désormais reportées sur son fils et ses recherches. Le passé est loin, si loin... D'abord souriant, Descemovitch est cependant ambigu car il utilise son entourage pour se protéger et mieux parvenir à ses buts. Sympathique mais arriviste.

Lemaï Descemovitch

Humain, 12 ans, casse-pieds notoire.

Caractéristiques: selon MJ avec des records côté perception.

Défauts: vous osez le demander ?!!

Armement: aucun.

Descriptif: fils unique du professeur, Lemaï n'a retenu de son enfance qu'une succession d'écoles privées de luxe, une tendance à voir ses moindres désirs se réaliser et le plaisir de rendre la vie impossible aux assistants de son père. Le personnage joueur de l'assistant scientifique s'en

occupe d'ailleurs...

Fan de tintin, réjouissez-vous: vous tenez la réplique d'Abdallah, fils de l'émir entre les mains. Même comportement et morpion au coeur d'or...

Shirley Whyn, alias "Layahna"

Humaine / sylphe, 34 ans. (actuellement 14 selon les sylphes).

Caractéristiques: voir Leia Organa guide star wars p 125.

Défaut: vengeance

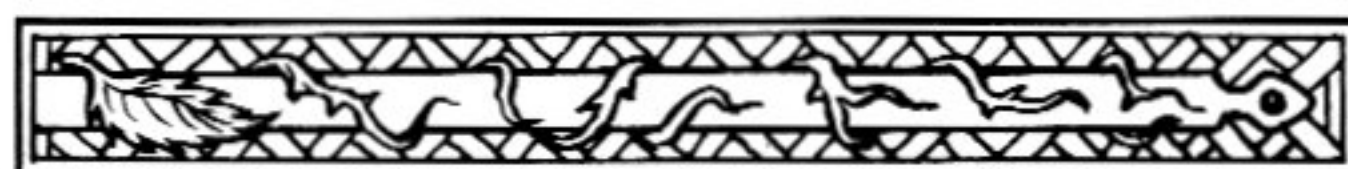
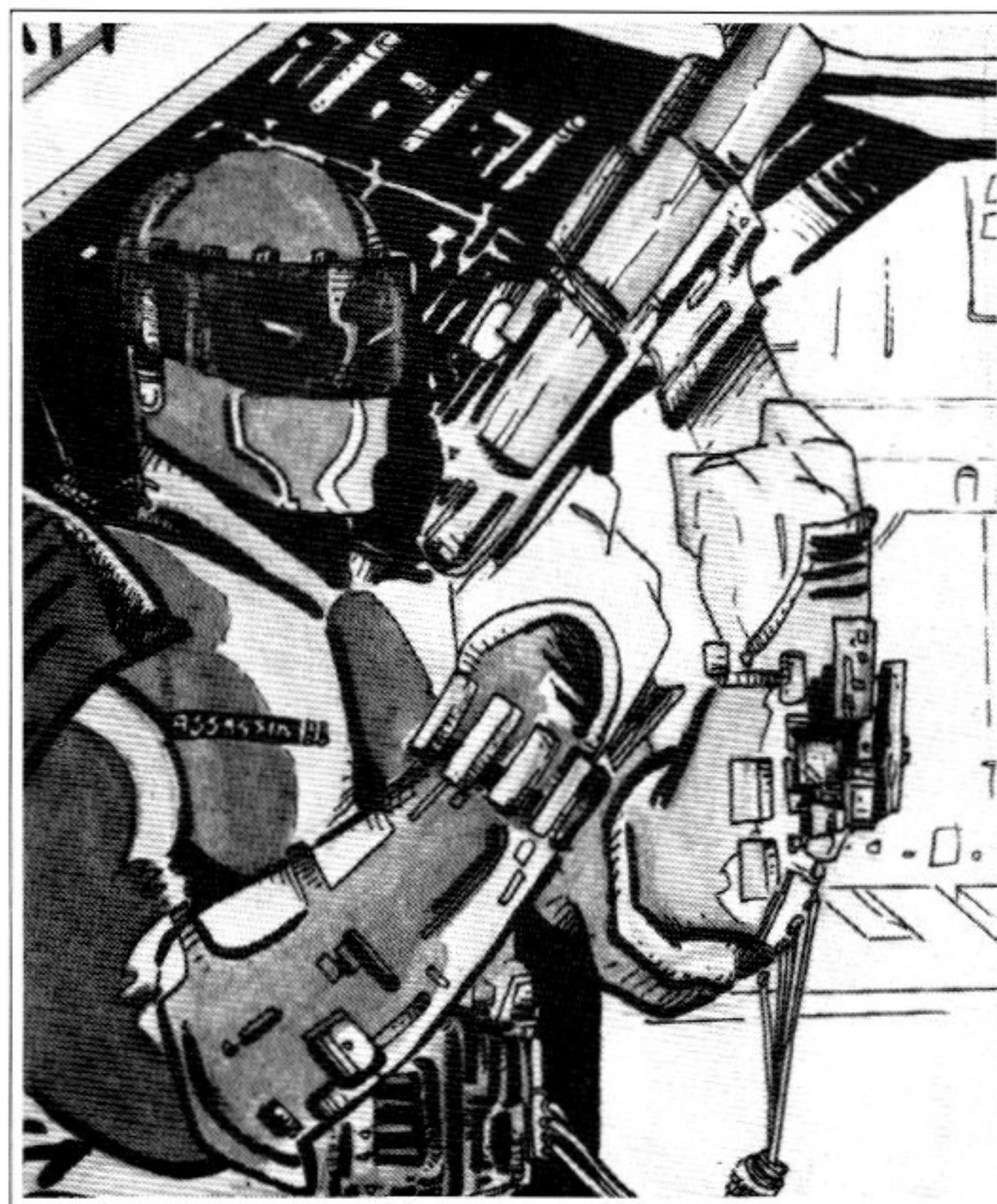
Armement: 1 blaster "Scorpio", 1 sujelword rituelle, 1 "harpy" nemo-system.

Descriptif: Fille d'Andrew Woolfson et d'une sylphe membre de l'unité "Azul", Layahna fut élevée par ses parents mais laissée sur Sylvia IV à chacun de leurs déplacements.

Lors de l'épisode d'Arrakad, sa mère lui apprit le drame par symbiose psychique et l'enfant, après la découverte de la fraude de Descemovitch, fit le serment solennel de venger les siens sa vie durant, choisit de grandir et utilisa les connaissances de combat apprises par ses parents en les développant et en louant ses services auprès de "la Résolution" mouvement scout pro-impérialiste.

Elle a réussi récemment à se faire engager auprès du professeur en usurpant l'identité de la vraie Shirley Whyn et en recourant à la chirurgie plastique.

Elle a dissimulé ses armes dans le vaisseau, embarqué une combi-scapandre légère dans la soute "au cas où" mais gardé un cube holographique la représentant avec ses parents, dans ses affaires (en cas de fouilles...). "La Résolution" l'a chargée de mettre hors circuit la mission mais Layahna vise en priorité Descemovitch. Elle jouera le personnage de Shirley à fond mais après...



ANNEXE

Le système "Harpy"

Cette arme qualifiée "d'instrument de cauchemar" est un modificateur / décodeur du schéma ADN d'un individu dont les indications physiologiques ont été rentrées en mémoire dans la machine. Celle-ci peut alors modifier les structures particulières d'un élément du corps de la victime, provoquant souvent sa mort, voir des séquelles épouvantables. Simple, efficace et utilisée par les "pros" du crime de la galaxie.

L'unité "Azul"

Fondée lors de la coopération République / Sylphe, l'unité, dirigée par Andrew Woolfsar alors promu colonel, fut composée de 50 % d'humains des forces spéciales et de 50 % des meilleurs combattants sylphes des différents clans. Ce projet s'avéra plus qu'efficace et "Azul", en dehors de ses réussites en mission, vit de nombreuses unions entre les deux races (effectifs mixtes). Les sylphes y développèrent au plus au point "l'art" du combat propre à leur race. Lors de la catastrophe d'Arrakad, la totalité des sylphes mourut suite au manque d'eau et l'unité humaine déserta ou résolut de venger leurs camarades, sans résultat cependant. Andrew Woolfsar choisit d'accompagner celle qu'il aimait dans son dernier voyage... Arrakad fut vraiment le tombeau de la meilleure unité de combat de la République.

Les Sylphes

D'aspect humanoïde, les sylphes habitent un environnement composé de 80 % de forêts avec un taux d'humidité proche de 70 %. Leur apparence est proche du style elfique mais avec une pigmentation tirant sur le vert. Leur métabolisme est dépendant de la présence d'eau en grosse quantité car leur structure interne s'apparente plus au végétal qu'à l'humain.

Leur mode de pensée privilégie le mental plutôt que la technologie qui s'est peu développée dans leur société. La vie sociale est groupée autour de clans où la solidarité entre membres le composant, est extrême. Les sylphes ont des pouvoirs psychiques proches de ceux de l'ordre Jedi, ce qui n'a pas manqué d'intéresser ces derniers... Les sylphes ont développé un art de combat proche de la danse (cf danseurs de guerre) qui, allié à une combi-caméléon très efficace et fabriqué par chaque clan, rend l'utilisateur possédant un haut niveau en "Sholân Kha" (danse de guerre) pratiquement invulnérable et invisible... l'arme fatale...

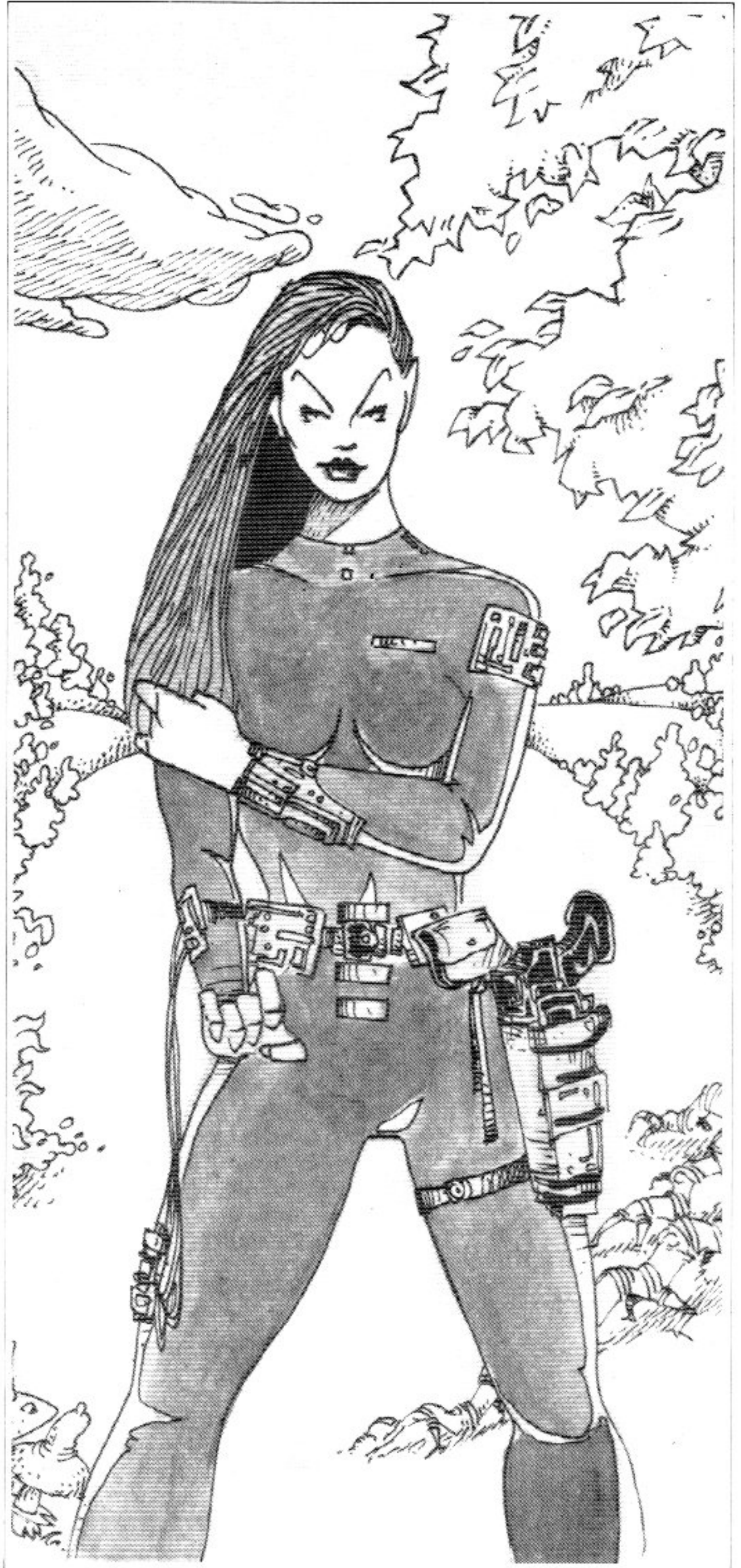
Layahna possède cette connaissance au niveau "Master", une combi-caméléon de son clan et utilisera le tout pour réussir sa vengeance.

Les dossiers médicaux

Ils n'apprennent que deux détails intéressants: Daukers est sujet à des crises épileptiques et Shirley Whyn a une composition sanguine proche de l'anormale: cette raison a provoqué la destruction des dossiers par ses soins car si

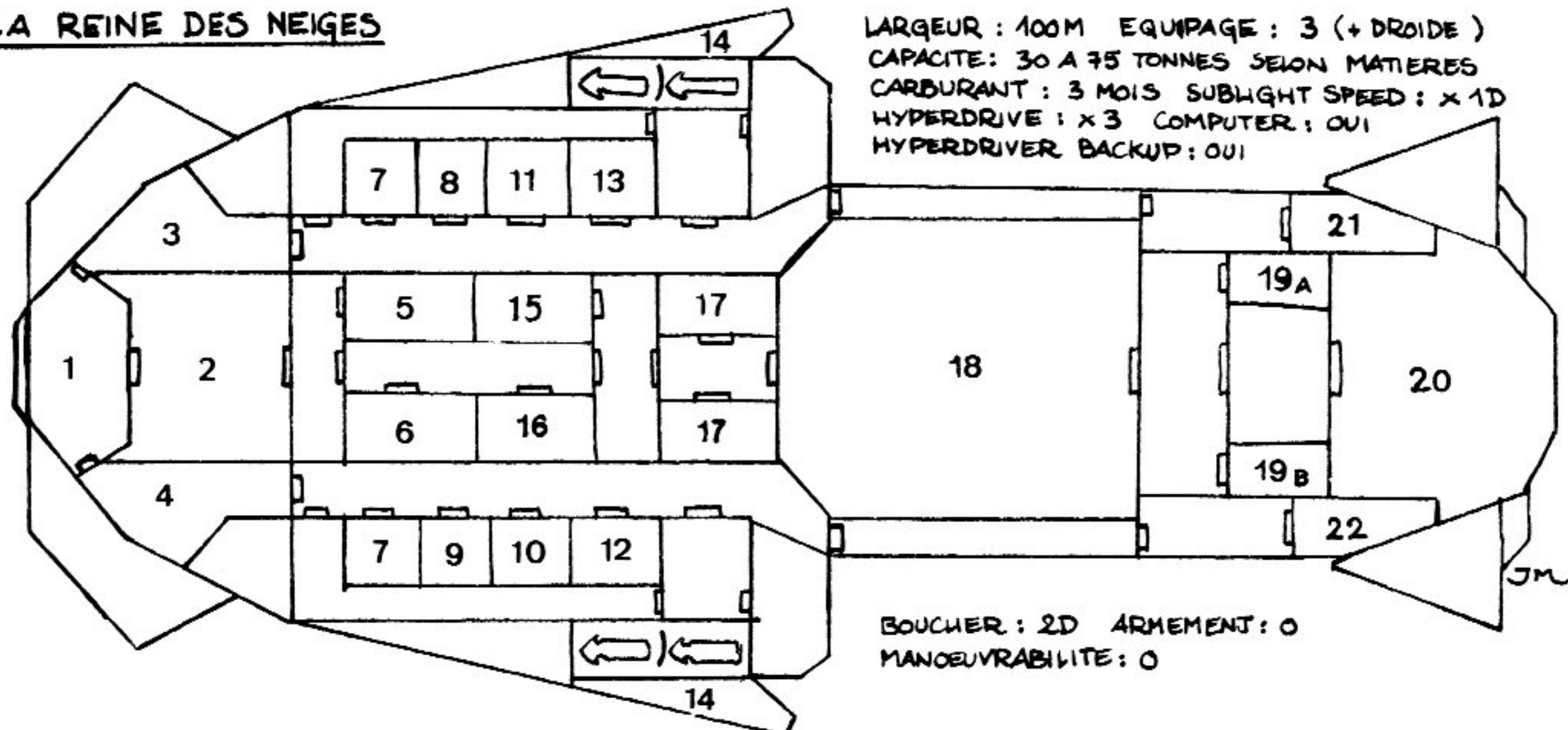
son apparence est humaine, la seule faiblesse de Layahna est son groupe sanguin, héritage de sa mère...

Une analyse peut le démontrer mais Shirley ne s'y soumettra pas d'emblée. Les résultats ou une copie des dossiers ne parviendront aux joueurs (s'ils le demandent) que le jour V du voyage.

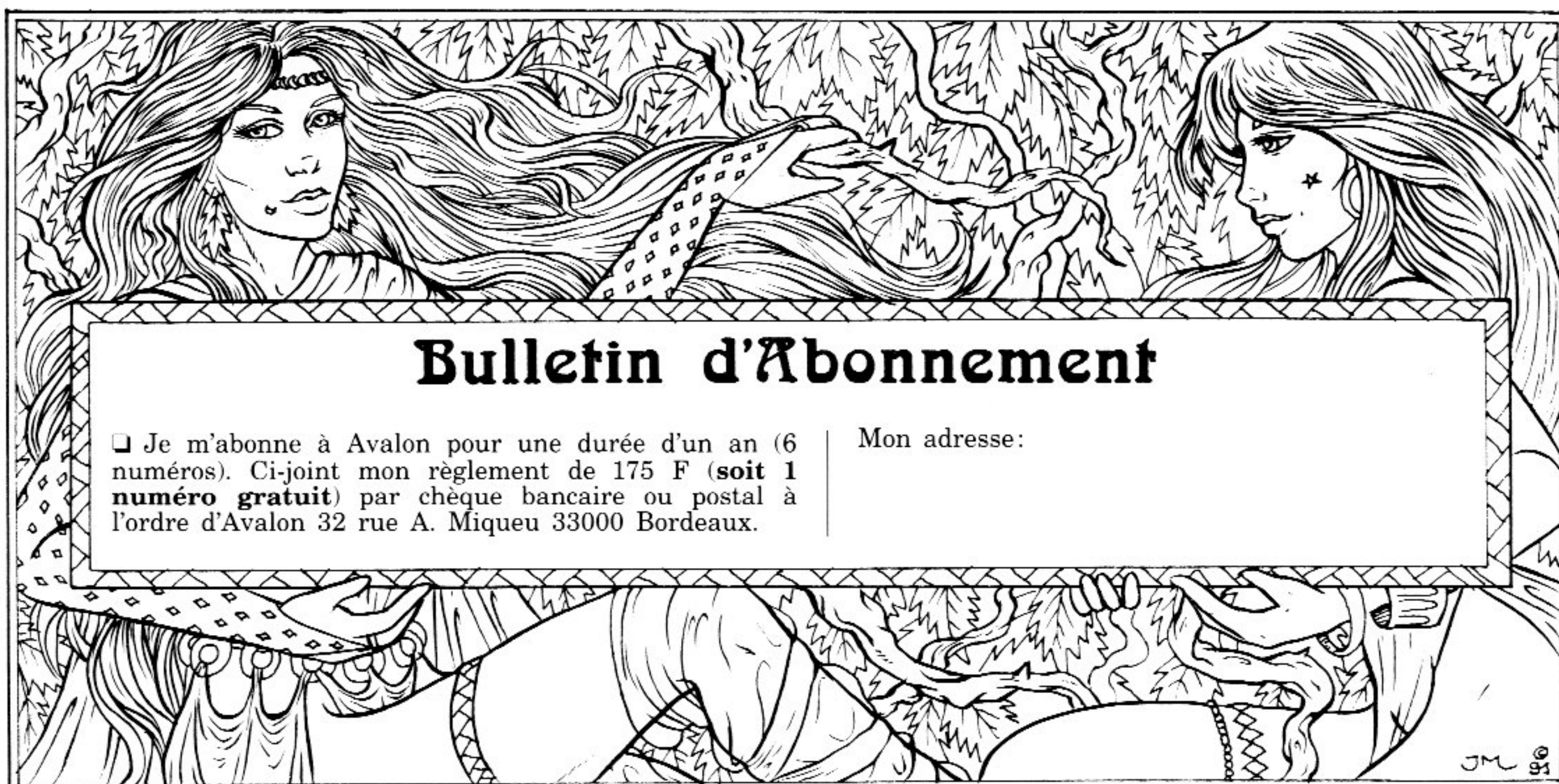




LA REINE DES NEIGES



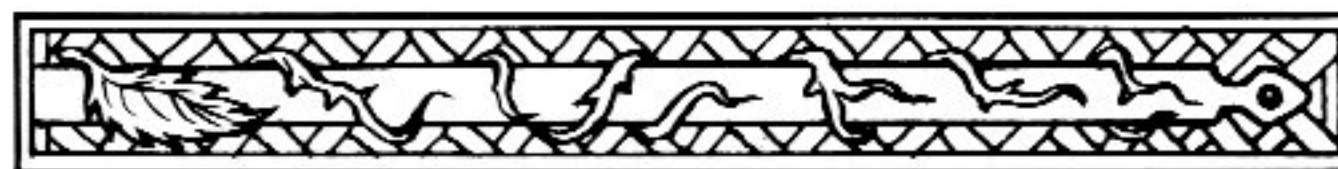
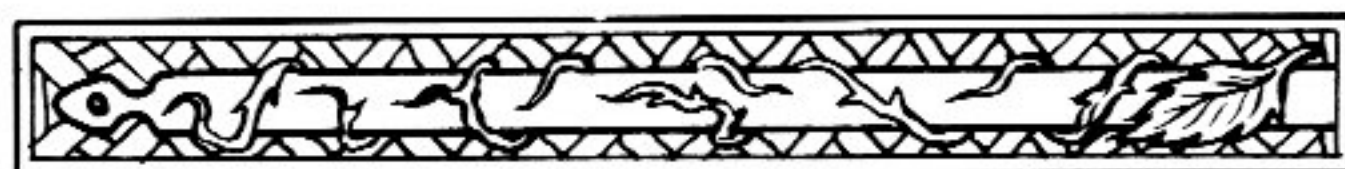
1. POSTE DE PILOTAGE. ORDINATEUR CENTRAL 2. SAIE DE CONTROLE CHAMP DE FORCE BOUCHERS
3. CENTRAL ORDINATEUR, STARCOM ET SENSEURS 4. DISPOSITIF ICM (PRESSURISATION, GENERATEUR AIR...)
5. RESERVE CELLULES ENERGETIQUES 6. UNITE MAINTENANCE DROID 7. RESERVE EQUIPEMENT ET MATERIEL DE SURVIE 8 A 13. CABINES 14. POSTES D'EVACUATION : 2 "CENTURIAL HARPOONS" BARGES DE SECOURS 48 H SURVIE 15. MESS 16. SAIE DE BRIEFING ET SALON 17. CABINES 18. ENTREPOT 19A. INFIRMERIE 19B. MANUTENTION BOTS (2) 20. ANNEXE ENTREPOT 21. SYSTEME PULSEUR / TURBOGRAV VAISSEAU 22. REGULATEUR FLUX MOTEURS IONIQUES



Bulletin d'Abonnement

☐ Je m'abonne à Avalon pour une durée d'un an (6 numéros). Ci-joint mon règlement de 175 F (soit 1 numéro gratuit) par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Avalon 32 rue A. Miquieu 33000 Bordeaux.

Mon adresse:





Les Grimoires Interdits

Texte et illustrations de Jean-Michel Ringuet

Dans l'Appel de Cthulhu les grimoires, manuscrits et livres traitant du Mythe ont une importance primordiale. Les investigateurs ont souvent à soulever ces couvertures moisies faites d'un cuir étrange et protégées par d'énormes fermoirs; bien souvent ils tournent ces pages antiques et impies pour acquérir quelque indicible connaissance ou pour y trouver une protection contre les choses du dehors...

Le Gardien des Arcanes peut avoir des problèmes pour justement utiliser ces volumes au cours du jeu; en effet, par qui ont-ils été écrits ? D'où viennent-ils ? De quoi parlent-ils ? Quels sortilèges contiennent-ils ? Autant de questions auxquelles nous allons essayer de répondre dans cet article, pour la joie des petits et des grands (Anciens !)

A tout seigneur tout honneur, nous commencerons par le redouté Necronomicon.



Al Azif

Traduit sous le nom de **Necronomicon**. Manuscrit écrit par Abdul Al-Azred vers 730 ap JC.

Historique

Abdul Al-Azred, que l'on surnomme souvent l'arabe dément, vécut au Yémen au huitième siècle de notre ère. Poète, lettré et philosophe, il fit de nombreux voyages et séjourna dans le désert pendant un temps. C'est là qu'il découvrit Irem, la légendaire cité des Piliers et qu'il eut la vision d'une autre réalité. Il consigna ces hallucinations "prophétiques" dans un gros volume, le fameux Al-Azif. Il mourut en 738 d'une façon horrible et mystérieuse.

Le livre commença à circuler parmi les philosophes de l'époque et fut notamment traduit en grec en 950 par Théodorus Philétas. C'est à cette époque que l'original fut perdu et la version latine d'Olaus Wormius réalisée en 1228 fut uniquement basée sur l'ouvrage grec. C'est cette dernière version qui fut la première à être imprimée et diffusée dans toute l'Europe malgré l'interdiction des Prélats de l'Eglise.

Le docteur John Dee, célèbre aventurier élizabéthain, en fit une traduction fragmentaire en anglais. C'est aujourd'hui la version la plus répandue.

Sujet

Le Al-Azif connaît à travers les âges un grand intérêt car il donne une vision nouvelle de l'univers pris dans son intégrité. Al Azred évoque là toutes les déités, races et créatures du mythe assortis d'une réflexion philosophique sur l'ensemble et de quelques formules magiques permettant la perception de cette réalité. Le Al-Azif est devenu l'ouvrage de référence par excellence. L'arabe dément nous livre une description de notre monde tel qu'il est réellement, et l'on comprend que la lecture de son oeuvre puisse effrayer l'occultiste le plus expérimenté.

Sorts contenus

- Al-Azif: appeler Azathoth; appeler Yog-Sothoth; contacter Nyarlathotep; terrible malédiction d'Azathoth; contacter Cthulhu.
- Necronomicon (version grecque et latine): idem
- Necronomicon (version anglaise): idem sauf appeler Azathoth.

Où le trouver

L'édition originale arabe a été perdue à l'époque de Wormius mais certains avancent qu'il en aurait existé une copie secrète, aujourd'hui malheureusement disparue dans l'incendie de San Francisco.

On peut par contre trouver des fragments du texte latin au British Museum, à la Bibliothèque Nationale, à Harvard et à la Miskatonic University.

On parle aussi de copies que possèderaient des particuliers, mais ce ne sont que des rumeurs.

Aspect

L'édition arabe originale se présentait comme un gros



volume d'un millier de pages écrites à la main sur un parchemin en arabe classique, avec de rares croquis et calculs mathématiques sous couverture de cuir vierge. Il est probable qu'à l'origine les feuillets de parchemins étaient contenus dans des rouleaux et qu'ils ont été reliés par la suite.

Les versions imprimées comptent environ 800 pages et sont de format plus réduit. Aucune mention n'est faite sur la couverture.

Le culte des goules

Livre imprimé, écrit par le comte d'Erlette en 1699.

Historique

Le comte d'Erlette est né en 1660 à Rennes, en Bretagne. Noble peu fortuné, il passa toute sa vie à essayer de percer les secrets des Arcanes. Il s'intéressa à l'alchimie, la sorcellerie, l'étude des simples.

C'est vers 1685 qu'il commença ses travaux sur le grand mystère: la mort... Il eut l'occasion de consulter de nombreux ouvrages de Nécromancie et rencontra des hommes qui détenaient l'ancien savoir. Il voyagea aussi en Angleterre, en Allemagne, en Autriche, en Roumanie, en Italie et dans plusieurs autres pays d'Europe dont la Grèce. Certains prétendent qu'il aurait rencontré à Londres le docteur Dee et que grâce à lui il aurait pu consulter le Nécronomicon dont l'influence n'est cependant pas visible dans son oeuvre.

C'est en 1698 qu'il acheva "Le culte des Goules", résumé et conclusion de ses recherches. Il disparut sans laisser de traces du manoir délabré de ses ancêtres en 1702. Nul ne sait ce qu'il lui advint. Un de ses rares amis, Jean de Vannes put retrouver le manuscrit et le fit imprimer en petite quantité. Le livre fut ensuite plus ou moins répandu parmi les nobles et bien que la révolution en ait détruit un très grand nombre, des exemplaires circulent encore aujourd'hui.

Sujet du livre

"Le Culte des Goules" est une étude sur les pratiques funéraires et les croyances s'y rapportant en Europe.

Bien sûr les goules y sont largement abordées et parallèlement à des études sur des légendes arabes et balkaniques, on trouve d'étranges textes sur les "habitants des cimetières" et des formules d'invocation.

Certains ont fait le rapprochement entre le Culte des Goules et les Fragments de G'harme et il est vrai qu'ils ont de nombreux points communs.

Sorts contenus

- Appeler une goule
- Signe des Anciens

Où le trouver

Il existe un exemplaire original à la Bibliothèque Nationale et des fragments ou des traductions incomplètes à la Miskatonic University et à la bibliothèque du Vatican.

Aspect

Le livre se présente sous forme d'un in-folio de 350 pages imprimé sur du mauvais papier dans un français ampoulé et verbeux. Le titre complet de l'ouvrage est: "Le Culte des Goules et autres pratiques funéraires et l'adoration rendue aux morts et aux spectres dans la chrétienté et les pays d'orient".

De Vermis Mysteriis

(Les mystères du ver). Livre imprimé écrit par Ludwig Prinn en 1420.

Historique

Ludwig Prinn est un personnage étrange; passionné d'occultisme, mage, alchimiste et nécromancien, il passa sa jeunesse à voyager et séjourna plusieurs années en Syrie. C'est là, selon lui, qu'il apprit les rites de la magie orientale et invoqua Djinns et Efrits. C'est là aussi probablement qu'il put lire la version originale du Al-Azif.

Il revint ensuite en Belgique et resta plusieurs années dans l'arrière pays bruxellois où, avec une cour de fidèles, il se livra à des expériences étranges et de bien sombres adorations. Finalement il fut pris par l'Inquisition soumis à la question et condamné au bûcher. C'est en prison qu'il rédigea hâtivement le De Vermis, léguant son savoir à ses fidèles.

Un an après son exécution, le livre fut imprimé à Cologne et circula rapidement car de nombreux lettrés allemands s'intéressaient à la doctrine qu'il véhiculait. Il se transmet ainsi d'initiés en initiés, jusqu'à aujourd'hui.

Sujet

Ce volume traite essentiellement des créatures et peuples étranges qui parcourent le monde. Il y est fait allusion aux Byakhee, aux Vampires Stellaires, aux Maigres Bêtes de la Nuit, aux Goules et aux Dholes. Plusieurs fois Prinn évoque à mots couverts le Monde du Rêve. Dans sa forme le livre ressemble beaucoup à un manuel de sorcellerie décrivant toutes les opérations nécessaires pour l'invocation des "esprits".



Sorts contenus

- Appeler un Byakhee
- Contrôler un Byakhee

- Appeler un Vampire Stellaire.

Où le trouver

Il reste encore de nombreux exemplaires de ce grimoire notamment à l'institut Schweiben à Berlin, à l'université de Yale, à Harvard et à la Bibliothèque Nationale. La Miskatonic University posséderait un exemplaire annoté par un disciple de Prinn et quelques feuillets de la main de celui-ci.

Aspect

De Vermis Mysteriis se présente comme un grand livre noir aux plats de fer portant un titre gravé à la main. Il comprend un peu plus de 200 pages écrites dans un latin archaïque truffé de références mystérieuses et de mots arabes ou grecs. Il n'y a ni illustrations ni croquis.



Unausprechlichen Kulten

Traduit sur le nom de **Cultes Inommables**. Livre imprimé écrit par Karl Von Juntz en 1839.

Historique

Von Juntz naquit en 1795 et mourut de façon bien étrange en 1840. Voyageur infatigable, il parcourut le monde à la recherche des secrets interdits. Il fit partie de nombreuses sociétés secrètes et eut l'occasion de lire des ouvrages impies tel le De Vermis Mysteriis. Le Kulten est la somme de tout ce qu'il a pu apprendre et la connaissance qu'il en a retirée. Au moment de sa mort il travaillait sur un autre livre plus achevé, plus abouti où s'exprimait sa volonté de synthèse. Il voulait donner une image véritable et complète de l'Univers tel qu'il le comprenait. Malheureusement il fut retrouvé déchiqueté dans une pièce fermée de l'intérieur et le manuscrit, suite du Kulten, en lambeaux. Alexis Ladean, son ami le plus fidèle parvint à reconstituer le livre mais sitôt ce travail achevé il brûla les fragments et se trancha la gorge. Le Kulten, lui, fut repris et imprimé pour la première fois à Hanovre en 1841.

Aussitôt saisis par l'église, quelques exemplaires parvinrent cependant en Angleterre où le Kulten eut droit à 2 rééditions. Notablement expurgé il fut traduit et parut chez Bradwell en 1845 à Londres, puis la Golden Goblin Press en sortit une version raccourcie en 1909 à New-York. C'est cette dernière version qui est aujourd'hui la plus facile à se procurer.

Sujet

Von Juntz s'est attaché à exposer et décrire tous les cul-

tes étranges et primitifs qui ont survécu au moins jusqu'au XIX^e siècle. Bien sûr il a abordé le mythe des Grands Anciens et de leurs mignons, et plus particulièrement le culte rendu à la divinité fertilisatrice (Shub-Niggurath) et à l'homme noir, protecteur des sorcières (Nyarlathotep). Von Juntz y décrit notamment, avec une vérité difficilement supportable, les rites de tel ou tel village isolé des Balkans ou de ceux qui hantent les anciennes catacombes de Rome et prient des divinités étranges: Cybèle, Mythra, Mormo la Lune aux Mille Visages. Le Kulten est un livre abondamment documenté mais parfois trop théorique et assez obscur dans certains passages. On y trouve de nombreux dessins de lieux étranges, mégalithes et cavernes mystérieuses.

Sorts contenus

- Edition originale: Contacter Nyarlathotep; Contacter Shub-Niggurath; Invoquer un sombre rejeton; Appeler Nyogtha.

- Edition Bradwell: idem sauf Appeler Nyogtha.

- Edition GGP: idem sauf Appeler Nyogtha et Contacter Shub-Niggurath.

Où le trouver

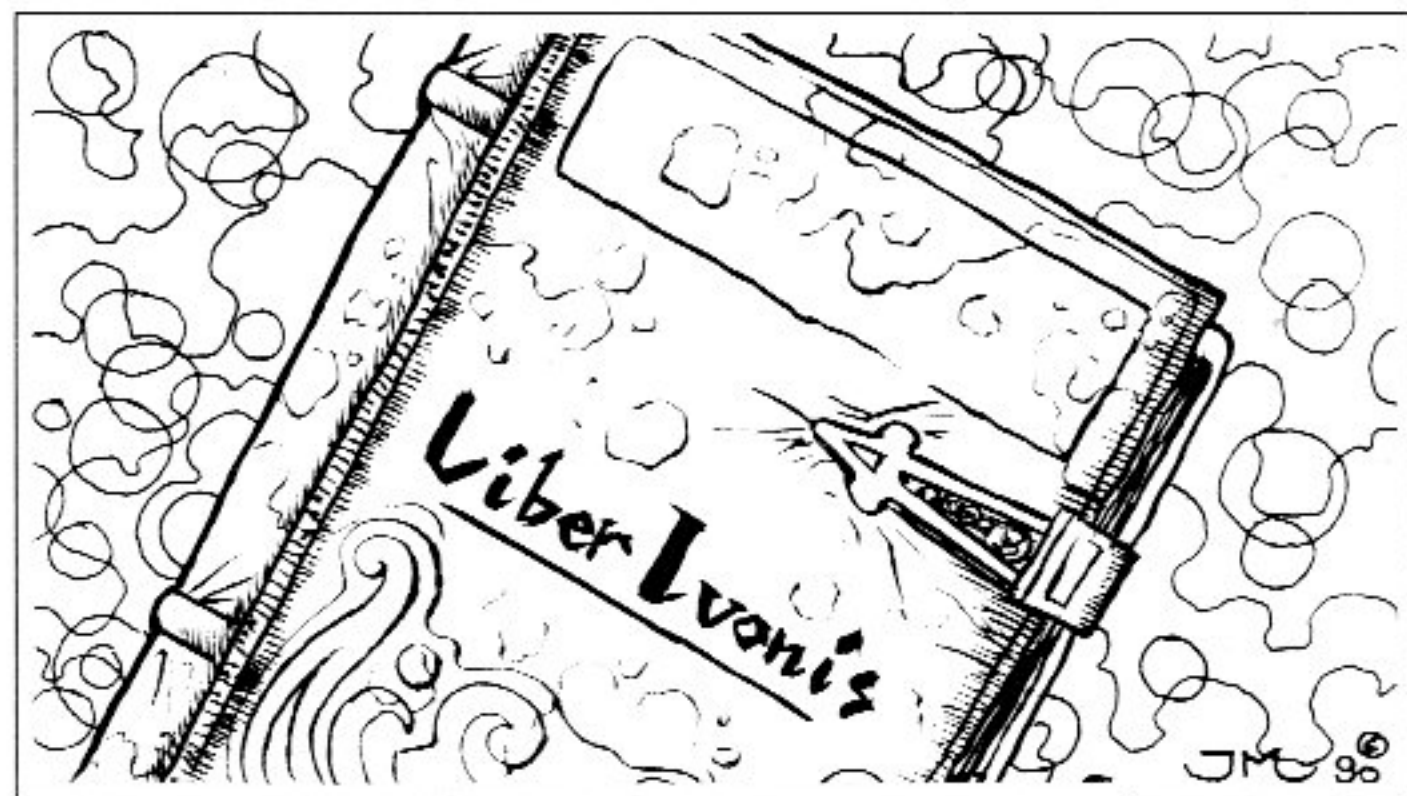
Le Kulten est disponible dans ses différentes versions à la Miskatonic University, au British Museum, à l'Institut Schweiben, à la Bibliothèque de New-York et à Oxford.

Aspect

L'édition allemande compte environ 500 pages grand format et est présentée sous une épaisse couverture en cuir munie de fermoirs métalliques. Les rééditions sont de format bible sous couverture rouge ou brune (pour l'édition GGP).

Liber Ivonis

Traduit sous le nom de **Livre d'Eibon**. Manuscrit anonyme du II^e siècle d'origine latine.



Historique

Les origines du Liber sont sombres et controversées; d'après certaines sources il aurait été écrit dans une langue primitive par un sorcier d'Hyperborée au commencement du temps. Quoi qu'il en soit, il y en eu de nombreuses traductions jusqu'au manuscrit grec qui est supposé avoir donné naissance au Liber dans sa version latine (source la plus lointaine à laquelle on puisse remonter). Cette dernière traduction est des plus rares et il est nettement plus aisé de se procurer le livre d'Ivon, version française

du XIII^e siècle réalisé par Gaspard du Nord, le moine hérétique.

Le Book of Eibon, apparu en Angleterre au XV^e siècle est également plus courant.

Il n'existe à l'heure actuelle aucune édition imprimée. Il va sans dire que ces traductions successives, assorties d'une certaine censure, ont probablement fort dénaturé la version originale.

Sujet

Le Liber Ivonis traite essentiellement des races mystérieuses qui parcourent le monde avant que les humains n'émergent de la boue originelle. On y parle de la Grande Race de Yith, des Anciens et des Mi-Go mais aussi de la vie quotidienne et de la sorcellerie employée dans ces âges farouches et oubliés. Les différents traducteurs y ont souvent ajouté des commentaires, des compléments ou d'audacieuses extrapolations, ce qui en rend la lecture difficile. L'ouvrage ressemble plus en fait à une collation de notes qu'à un livre achevé. Une certaine confusion des noms (Gaspard utilise par exemple le terme de Larves ou de Lémures pour désigner les Goules) amène parfois le lecteur à s'embrouiller.

Sorts contenus

- Contacter les Fungis
- Contacter un Ancien

Où le trouver

On ne peut guère se procurer la version latine qu'à la Miskatonic University. La version française est disponible à la Bibliothèque Nationale et la version anglaise au British Museum et à Oxford.

Aspect

Le Liber Ivonis se présente comme un épais grimoire (visiblement relié et mis en forme au Moyen-Age) à l'épaisse couverture de cuir, aux fermoirs ternis, contenant 800 pages de mauvais parchemin manuscrites en onciales latines tardives. Les versions suivantes sont fort semblables mais écourtées.

Le texte de R'Lyeh

Manuscrit chinois sur rouleau écrit par Xiang Zhao en 140 av JC (?) sous la dynastie Han.

Historique

Le manuscrit étrange et fort ancien fut découvert en 1905 par un père missionnaire, Thomas Jenkins, fêré d'archéologie, dans les fouilles de Lujiang en Chine. Il était écrit dans un chinois archaïque et contenu dans des tubes de bambou. Jugeant la découverte importante le père fit parvenir le texte au British Museum où le célèbre sinologue William Hubert Cork, professeur à l'Université d'Oxford, s'attela à sa traduction. Il put rapidement découvrir que le texte était l'oeuvre d'un érudit de la cour Han et qu'il rapportait les conversations qu'avait eu l'auteur avec un marin coréen du nom de Li avant que celui-ci ne soit exécuté pour pratiques "contre nature".

Le professeur Cork avait quasiment achevé la traduction du manuscrit en 1908 quand un mystérieux incendie réduisit en cendres sa maison et ses notes et causant sa mort. Par chance le manuscrit survécut au sinistre et pu être restauré. Il est aujourd'hui à la Bibliothèque du British Museum sans que personne ne se soit intéressé depuis à son contenu. D'après certaines sources il en existerait des copies.



Sujet

Li était un marin émérite qui au cours d'une tempête fut égaré en plein pacifique. Il finit par s'échouer sur une île mystérieuse (Ponape ?), seul survivant de l'équipage. Il fut recueilli par des indigènes aimables mais "curieux" qui faisaient commerce avec d'étranges créatures venues de l'océan et avec lesquelles ils n'hésitaient pas à avoir des rapports sexuels. Ainsi, disaient-ils, ils vivraient immortels et pourraient descendre sous la mer pour adorer le Père Endormi. Li séjourna pendant trois ans sur l'île avant de s'enfuir à bord d'un radeau rudimentaire.

Le manuscrit parle donc des moeurs de ces indigènes (ceux qui, des années plus tard, traiteront avec le capitaine Marsh d'Innsmouth) et des créatures des profondeurs "qui puent comme des charognes et ressemblent à des grenouilles". Il traite également de l'adoration qu'il porte à un Dieu nommé Xoul-Hou, le père Endormi, et que Zhao apparente à Ngao-Kouang, Roi-dragon de la Mer Orientale. Il est fait également allusion à des voyages jusqu'à une île émergée des eaux où les indigènes et les esprits (les Profonds) allaient porter des offrandes à leur Seigneur. Le manuscrit est court mais clair et précis.

Sorts contenus

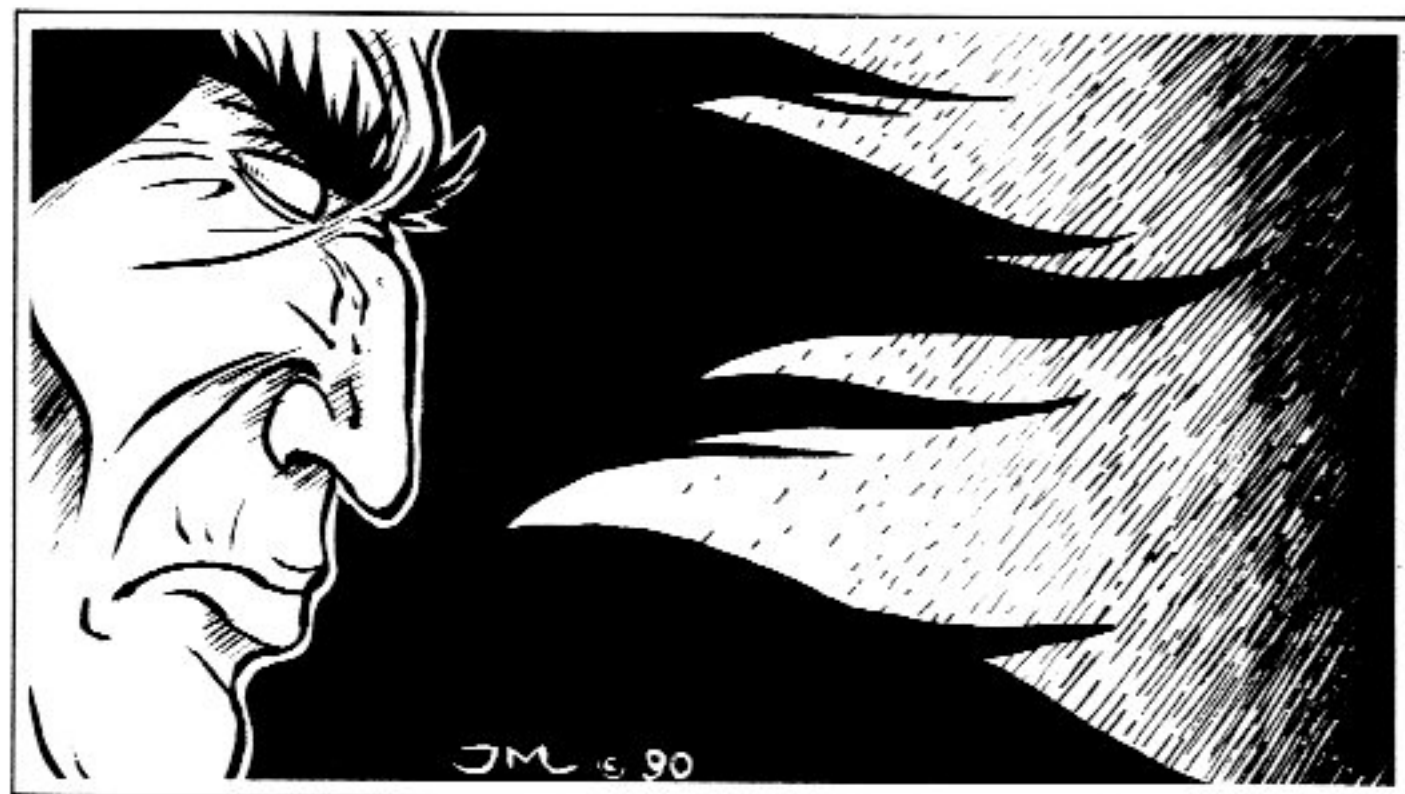
- Contacter Cthulhu
- Contacter les Profonds
- Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu
- Signe de Voor

Où le trouver

Uniquement au British Museum et avec une autorisation spéciale. Mais il existerait des copies secrètes, voire des traductions, en circulation.

Aspect

Le texte de R'Lyeh est soigneusement calligraphié sur dix huit rouleaux de soie mesurant chacun 86 cm X 12 cm et conservé dans des tubes de bambou. Le texte est relativement court et présenté de façon romancée. De toute évidence Zhao n'a pas voulu le présenter comme le récit d'une réalité mais comme une curiosité philosophique. Le titre a été donné par le professeur Cork.



Les revelations de Glaaki

Manuscrit anonyme traduit d'un texte inconnu.

Historique

"Les révélations de Glaaki" est probablement un des livres les plus maléfiques et les plus impies qui existent. Personne ne sait vraiment d'où il vient et par qui il a été écrit. On n'en connaît qu'une traduction anglaise hésitante et embrouillée que seuls quelques initiés peuvent consulter. Cette version semble assez ancienne et doit remonter au début du XIX^e siècle. Elle n'est pas signée.

Sujet

Dans ce volume occulte l'auteur parle presque uniquement d'une terrible et sombre divinité: Y'Golonac.

Créature d'une incommensurable malveillance, elle vit sous terre dans les ruines gigantesques d'une cité oubliée et ensevelie (Glaaki ?). A ce sujet certains occultistes avancent que les révélations sont une simple traduction des hiéroglyphes infâmes qui ornent les murs du temple où, derrière un gigantesque mur de briques rougeoyantes gît le terrifiant Y'Golonac.

Dans ces pages on apprend comment adorer et appeler Y'Golonac, et tous les secrets cachés sous terre. On y parle aussi du Monde des Rêves, des Dholes et des Goules fousseuses.

Cependant, il convient de noter que pèse sur ce livre une terrible malédiction: ceux qui ont lu ne serait-ce qu'une de ces pages, peuvent être soumis à la malfaisante influence du Dieu. De leur vie ils n'oublieront un mot de ce qu'ils ont eu la malchance de parcourir du regard et à travers ces mots (car le mot est symbole, et le symbole est une porte) Y'Golomac pourra "entrer" en eux; il se repaîtra de leur âme et s'introduira dans leur corps vide pour l'animer et s'en servir comme d'un masque dans le monde des vivants.

Il y a dans ce volume de grands secrets mais tous ceux qui ont soif de connaissance s'exposent à un terrible danger.

Sorts contenus

- Contacter Y'Golonac
- Contacter une Goule
- Flétrissement

Où le trouver

Uniquement dans le cercle restreint des occultistes confirmés ou chez les adorateurs d'Y'Golonac, toujours sous forme de copies. Aucune bibliothèque n'en possède d'exemplaires.

Aspect

C'est généralement un grand cahier à couverture cartonnée comptant une centaine de pages finement manuscrites. Le texte est relativement clair et contient de nombreuses prières à la divinité.

Les manuscrits Pnakotiques

Manuscrit anonyme traduit d'un texte inconnu.

Historique

Comme pour les révélations on sait relativement peu de choses sur les manuscrits. Ils sont en tout cas fort anciens (certains disent préhistoriques) et ont été adaptés en anglais par un occultiste fervent, probablement au XVIII^e siècle au vu du style employé. Mais on a aussi dit que des traductions médiévales existent, ce qui tendrait à prouver que le livre est depuis longtemps une source de savoir reconnu parmi les initiés et qu'il a circulé de mains en mains au cours des siècles.

Rares sont ceux qui connaissent (ou croient connaître) la véritable origine des manuscrits: ils auraient été écrits par un homme mort depuis longtemps mais qui vécut comme tant d'autres dans une cité de la Grande Race de Yith. Mais là il ne se contenta pas de faire ce que lui demandaient ses ravisseurs; il profita des énormes possibilités de la bibliothèque des Yithiens et écrivit en cachette ce que l'on appelle aujourd'hui les Manuscrits Pnakotiques. Quand il eut achevé son travail il enterra le précieux livre en quelque lieu secret, espérant qu'il résisterait au passage du temps.

La cassette contenant le volume ne fut probablement retrouvée qu'au Moyen-Age et nul ne sait en quel endroit. Néanmoins, il fut lu et traduit, quelle qu'en ait été la langue d'origine, et ceux qui cherchaient à percer les secrets de la connaissance le copièrent et le répandirent.

Ces copies ne semblent pas avoir survécu jusqu'ici et le texte que les initiés peuvent consulter aujourd'hui, ouvrage du XVIII^e siècle, est obscur et incomplet. Aucune version imprimée ne semble exister.

Sujet

Sous une forme ampoulée, évasive et assez hermétique, il est fait allusion à la terre telle qu'elle était il y a des millions d'années. On y parle surtout de la Grande Race de Yith, de sa philosophie, des "échanges de corps, des guerres qu'elle livra aux terribles Polypes. On y décrit les cités cyclopéennes, la technologie extra-terrestre et l'étonnante connaissance du temps qui était celle des Yithiens. On évoque également les Entités Etrangères qui sillonnent l'espace et que d'étranges peuples vénèrent et servent, mais sans jamais trop approfondir.

Le texte est plutôt difficile à lire car c'est une collation d'extraits d'autres livres pour le moins ésotériques.

Cependant, il offre une vision de l'univers des plus troublantes.

Sorts contenus

- Contacter un Polype Volant
- Création de Portail

Où le trouver

Chez les initiés du Culte ou dans des cercles d'occultisme très fermés. Bien sûr, aucune bibliothèque ne peut se vanter d'en détenir un exemplaire.

Aspect

On trouve généralement les manuscrits sous forme de cahiers usés et défraîchis reliés ensemble par de la toile. L'écriture est peu lisible et par endroit quasi-effacée. De nombreuses annotations y ont été apportées dans la marge par différents lecteurs.

Nous avons ici traité les volumes les plus importants dans le détail, vous en trouverez ci-après quelques autres décrits de façon plus succincte.

Cthaat Aquadingen

Manuscrit anonyme non daté.

- Sujet: les peuples étranges et les cultes rendus aux dieux infâmes Hastur et Yib-Tstll.
- Sorts: Appeler Hastur; Appeler Yib-Tstll; Signe de Voor.

Le Rameau d'Or

Livre imprimé écrit par James Georges Frazer, 1930.

- Sujet: curiosités ethnologiques dans le monde entier.
- Sorts: Signe de Voor.

Le culte des Sorcieres en Europe Occidentale

Livre imprimé en 1880.

- Sujet: les pratiques de sorcellerie au Moyen-Age.
- Sorts: Contacter Nyarlathotep.

Livre de Dzian

Livre imprimé écrit par Mme Blavatsky au début du XX^e siècle.

- Sujet: doctrine ésotérique sur l'univers et son ordonnance.
- Sorts: Contacter Nodens.

Les Tessons d'Eltdown

Manuscrit anonyme traduit d'un texte inconnu au XIX^e siècle.

- Sujet: le Culte du Feu.
- Sorts: Appeler Cthuga; Appeler Vampire de Feu.

Les Fragments de Celaeno

Manuscrit anonyme traduit d'un texte inconnu.

- Sujet: les créatures qui hantent le Vide et qui y voyagent.
- Sorts: Concocter Breuvage de l'Espace; Appeler Byakhee.

Le Manuscrit du Sussex

Manuscrit anonyme traduit en anglais par le professeur North.

- Sujet: les pratiques rituelles des peuples primitifs d'Angleterre.
- Sorts: Appeler Shub-Niggurath; Invoquer Sombre Rejeton.

Les Ecrits de Ponape

Manuscrit anonyme traduit en anglais par Mr Ottavio.

- Sujet: le Mythe de Cthulhu dans le Pacifique Sud.
- Sorts: Contacter Cthulhu; Contacter les Profonds.

Les Tablettes de Zanthu

Manuscrit anonyme traduit d'un texte inconnu.

- Sujet: les créatures étranges qui peuplèrent notre monde.
- Sorts: Contacter un Ancien; Contacter un Habitant des Sables.

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Manuscrit anonyme chinois du huitième siècle.

- Sujet: étude et rapport de la mythologie chinoise avec certaines croyances primitives du pays.
- Sorts: Appeler Ithaqua; Contacter les Fungi de Yugoth; Flétrissement.

Magie Véritable

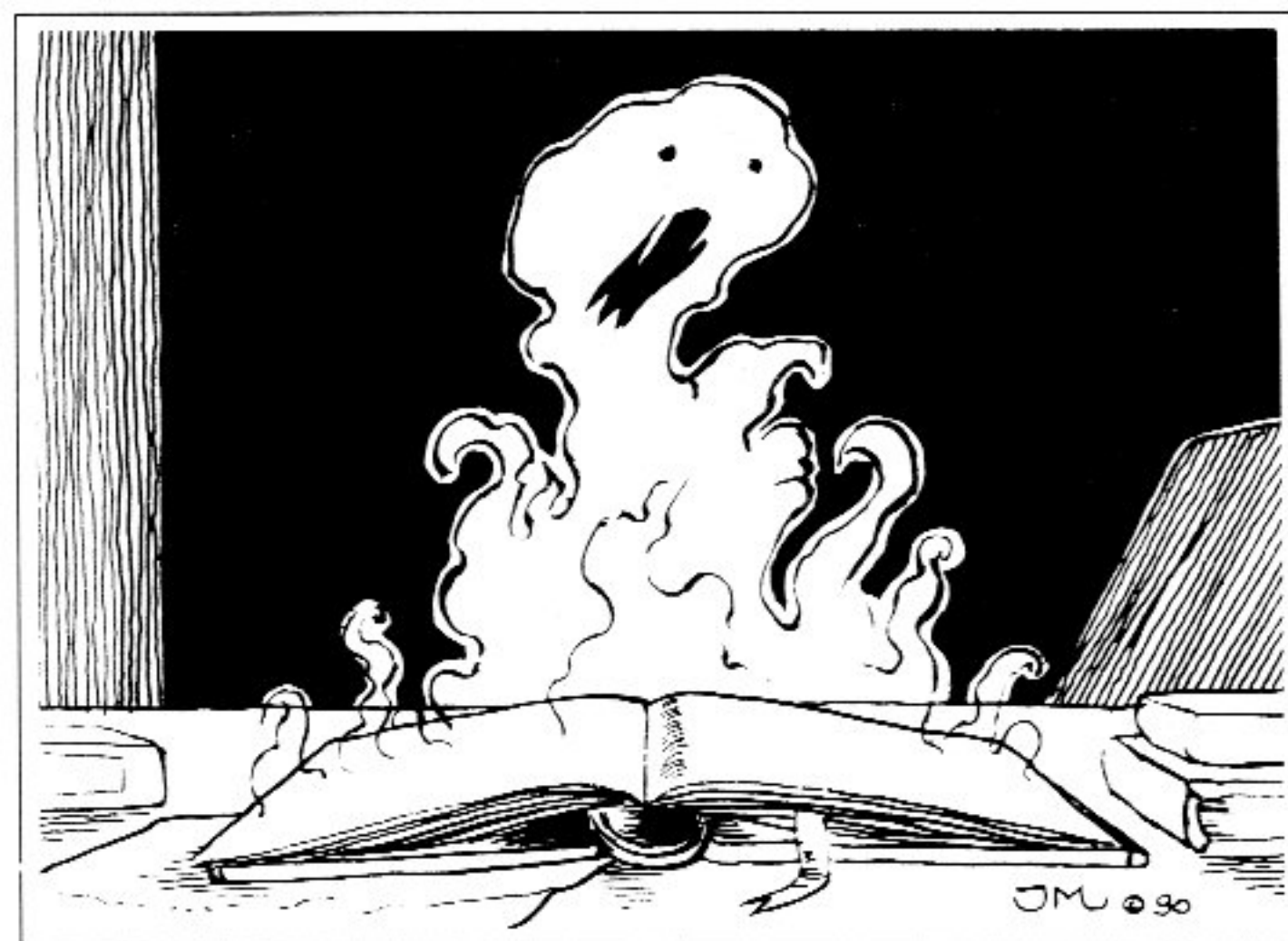
Manuscrit écrit par Théophilus Wenn au XIV^e siècle.

- Sujet: l'invocation des "esprits supérieurs" et la nécromancie.
- Sorts: Création de Portail; Résurrection.

Les Monstres et leurs Semblables

Livre imprimé écrit par le Dr Jedediah Brown en 1889.

- Sujet: étude médicale et philosophique des cas de démence profonde et des pratiques de l'exorcisme sur des "possédés".
- Sorts: Invoquer un Vagabond Dimensionnel.



Les Fragments de G'Harne

Manuscrit anonyme traduit en anglais par Lord Wendi-Smith.

- Sujet: les pratiques étranges des tribus d'Afrique.
- Sorts: Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs; Contrôler un Serviteur.

Cthulhu dans le Necronomicon

Livre imprimé écrit par le professeur Shrewsbury en 1920.

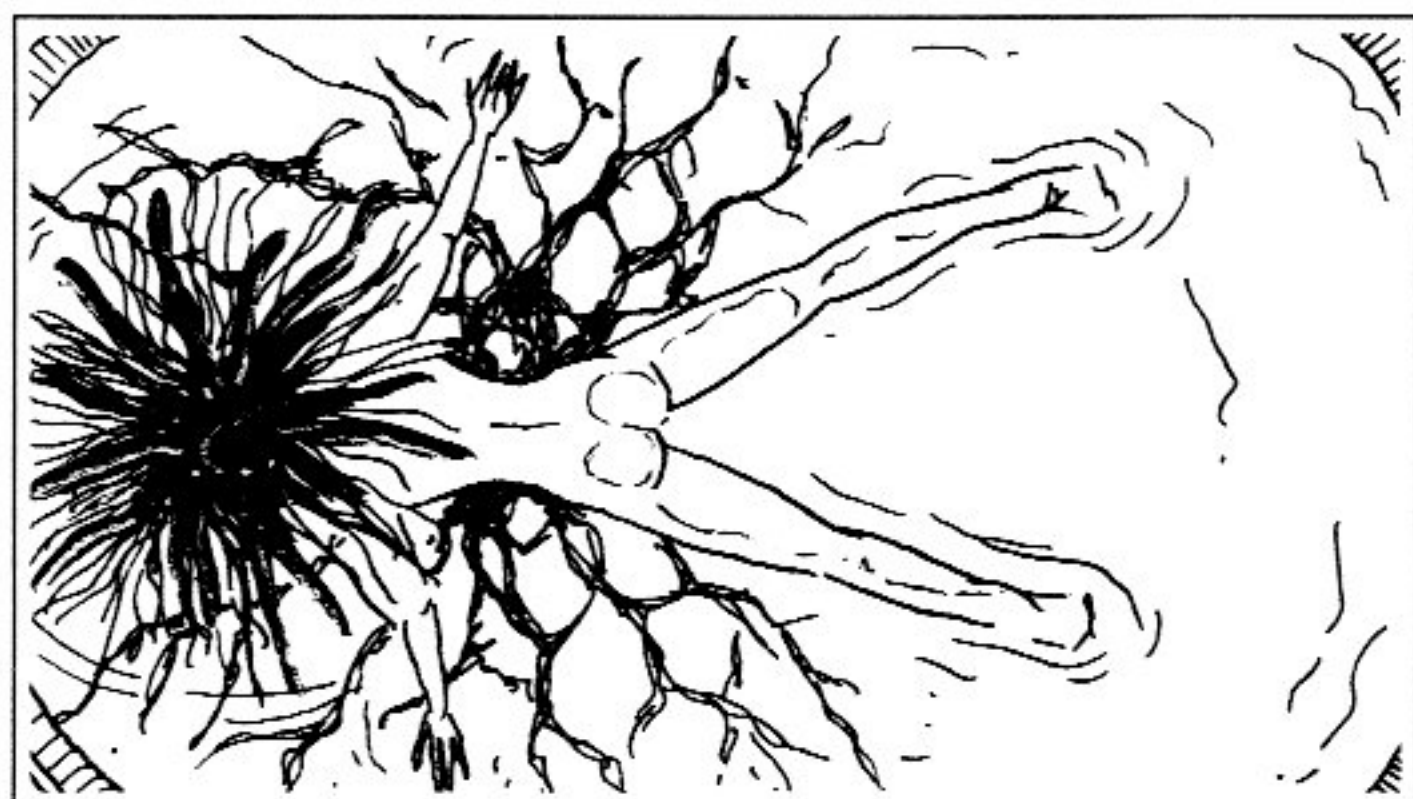
- Sujet: les allusions faites à Cthulhu dans le Necronomicon.
- Sort: Contacter Cthulhu.



Pacte avec le Démon

Texte de Nicolas Monrepos, illustrations de Jean-Marc Emy

Ce scénario "futur proche" est destiné à être joué avec les règles de Berlin XVIII mais avec un minimum de modifications vous pourrez l'adapter à Cyberpunk ou à des jeux du même genre. Il va vous permettre de découvrir l'univers des nantis et des privilégiés de la capitale européenne, acteurs, industriels ou télévangélistes. Mais dans ce monde feutré le sordide et la violence sont aussi omniprésents que dans les rues de la cité et nos inspecteurs devront encore une fois fouiner dans les placards pour découvrir les cadavres que l'on voudrait y dissimuler. Si cette fois-ci ils auront moins de coups de feu à essuyer qu'à l'ordinaire, le péril n'en sera pas moins grand...



**11 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 22h 34**

L'ascenseur s'élève sans bruit vers le sommet du building de verre et d'acier. A travers la vitre, Bjorn Tucen regarde la neige tomber sur le quartier turkish.

Dans un glissement à peine audible, la porte s'ouvre sur le couloir illuminé du 36ème étage.

Pas feutrés sur la moquette, dernier coup de peigne, Bjorn s'arrête devant l'appartement 184, sonne... pas de réponse... nouvelle tentative... toujours rien.

"Ah, les femmes!" Il ouvre la porte, la referme, après avoir pénétré dans l'immense pièce, faiblement éclairée par la lumière indirecte de spots bleus.

"Djerna? Où te caches-tu chérie?" Le jeune homme avance dans la vaste salle, s'approche de la piscine circulaire, puis s'arrête, pétrifié, à quelques mètres du bassin. "Djerna!..." La chevelure de jais de la jeune femme affleure la surface de l'eau, une eau troublée par le sang... Un léger claquement, Bjorn se retourne. La vague silhouette d'un homme se découpe dans la lueur spectrale d'un néon bleu, la lame effilée d'un couteau reluit dans sa main droite. "Visiblement, votre amie ne savait pas nager..." L'homme avance, "Dommage... plutôt jolie..." Bjorn peut

maintenant voir son visage brutal, son regard dément et ses longs cheveux bruns qui tombent sur ses larges épaules. "De toute façon, je pense que la petite fête de ce soir est annulée, n'est-ce-pas?" Le jeune homme blêmit, tente de reculer, mais il sait qu'il est déjà trop tard...

AVANT TOUTE CHOSE

**12 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 9h 12**

Une De Mauer spéciale, bariolée de bombages multicolores, se gare devant une vieille usine abandonnée du quartier suédish.

Les quatre portes s'ouvrent avec fracas. Elmuth IV, le second du chef des Aesirs, un narco-gang redouté du secteur, en jaillit avec trois de ses meilleurs acolytes. Son but : rencontrer Hanz Homer un trafiquant d'armes avec lequel il doit conclure un achat important de fusils d'assaut belges. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il a été balancé par ce dernier et que le service d'accueil est assuré par les PJ, depuis une heure en planque à l'intérieur de l'usine...

Après qu'ils aient arrêté, tué ou laissé fuir les quatre volkroubers, les PJ sont convoqués d'urgence au Falkhouse pour une affaire pressante.

BRIEFING

**12 février 2067,
Berlin, Falkhouse XVIII, 9h 58**

"Bordel de merde, où ai-je foutu mon briquet?" la voix du capitaine Cartibaldi résonne dans le couloir et laisse peu de doutes sur son humeur...

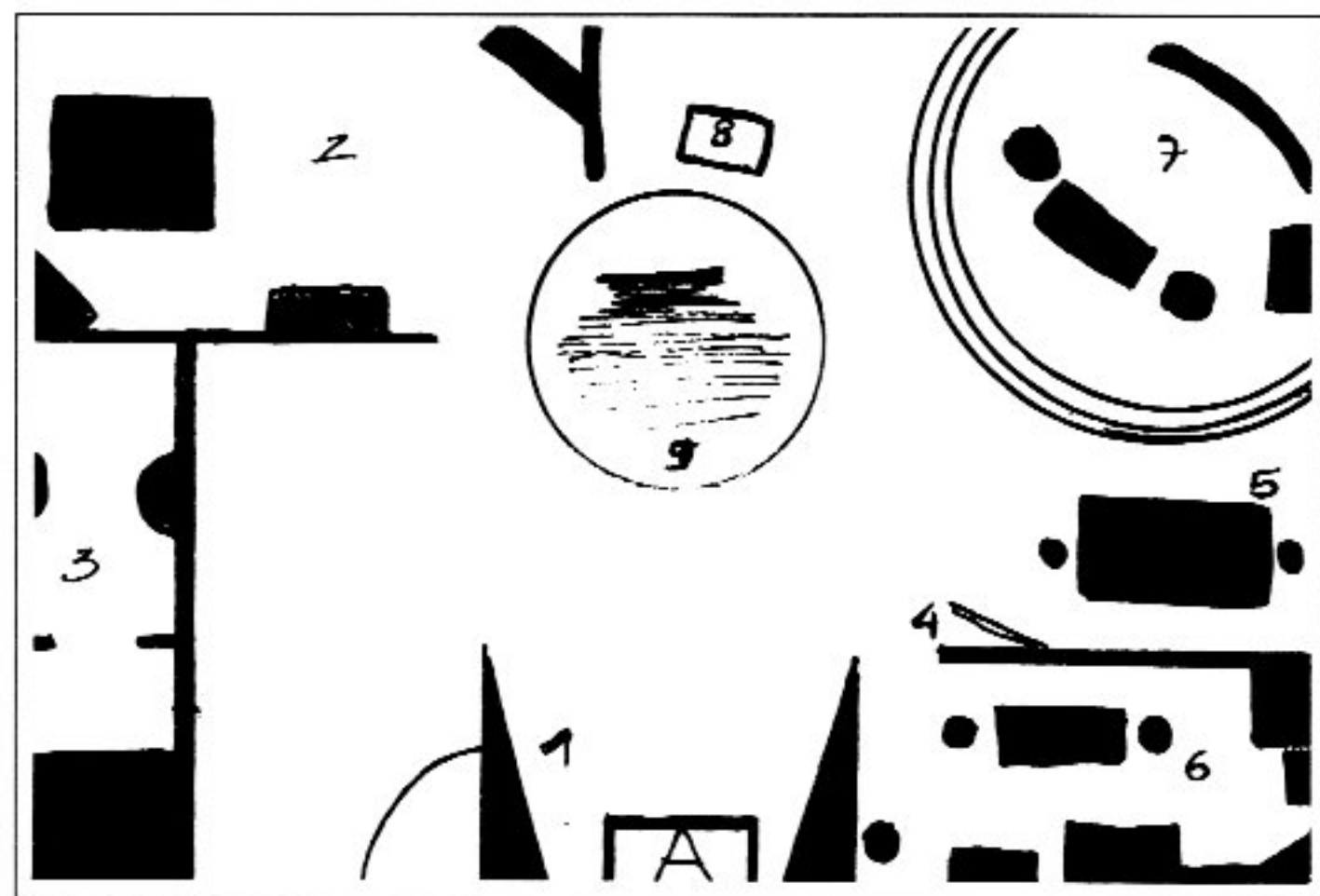
Le sympathique supérieur de nos héros lève la tête, lorsque ces derniers passent la porte de son bureau, laissée ouverte. "Vous ne pourriez pas frapper avant d'entrer? On ne vous a pas appris la politesse? Non mais merde, j'veus jure! Bon mes p'tits gars, j'ai une affaire pour vous, vous laissez tomber tout ce que vous aviez en cours, d'autres s'en chargeront.

Bjorn Tucen, ça vous dit quelque chose? (Il est possible que ce nom là ne leur soit pas inconnu puisque le jeune Bjorn Tucen est un acteur de cinéma qui a récemment obtenu le rôle principal d'un film d'action à gros budget "les seigneurs de l'étoile verte". De plus, il est le fils d'un riche industriel assez connu des milieux renseignés).

On l'a trouvé mort avec sa maîtresse dans l'appartement de cette dernière. Assassinés tous les deux. Le meurtrier a visiblement le sens de l'humour : on a retrouvé le jeune péteux avec un couteau dans la main droite, son corps était percé de 24 blessures, réparties sur le torse, les membres et l'abdomen. La fille a été simplement



égorgée et balancée dans sa piscine. Un vrai carnage. On vous a gardé des photos si ça vous intéresse. Bon, pour le reste vous verrez vous-même, tout a été laissé tel quel. Vous allez me trouver en vitesse qui a fait ça, et pourquoi? Compris? Allez, circulez, voilà l'adresse...



LE NID D'AMOUR

**12 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 10h 43**

L'appartement de Djerna se situe au 36ème étage d'un minaret résidentiel haut standing du quartier turkish. Deux kaus en uniforme veillent à ne laisser entrer personne mis à part leur collègue Falkampft. La presse n'a pas encore été prévenue. A gauche de l'entrée a été épinglée sur le mur intérieur de l'appartement une dizaine de clichés des deux cadavres. Pas joli à voir...

L'appartement a été laissé tel quel par les falkdoctors qui se sont chargés d'emmener les cadavres et d'échantillonner le maximum de choses pouvant être utile à l'enquête. Les corps ont été découverts à 8h 13 ce matin par un robot nettoyeur qui a de suite donné l'alerte.

Schéma:

1.- Cliché des cadavres (Djerna égorgée flottant dans la piscine. Bjorn étendu sur le dos, le couteau dans la main, perforé sur tout le buste).

2.- Chambre: le lit est fait, le tiroir de la table de nuit renferme un tas d'objets hétéroclites (dans le plus grand désordre). Les deux placards contiennent des vêtements féminins de coupe supérieure griffés par les plus grands couturiers berlinois. Pas de coffre.

3.- Salle de bains: le miroir mural a été brisé, de nombreux éclats se trouvent par terre et dans le lavabo. Rien d'autre à signaler, sinon de nombreux parfums et produits de beauté féminins de prix.

4.- Coffre: il se trouve derrière un tableau, une note écrite à la main spécifie que le coffre était ouvert à l'arrivée des falkdoctors (il l'est toujours). Il comporte une toile de valeur (achetée récemment dans une galerie berlinoise) et des bijoux de prix dans une boîte laquée noire.

5.- Table: le couvert est dressé (authentique porcelaine et cristal véritable).

6.- Cuisine: un rôti (!) cuit mais froid est dans le four. Le réfrigérateur est plein de produits souvent naturels et toujours de première catégorie. Dans un placard se trouve un grand sac poubelle à moitié rempli (chose étrange, vu que la jeune femme possède un incinérateur). Si les PJ regardent de plus près l'incinérateur, ils découvriront qu'il est en panne. A l'intérieur de l'engin se trouve un trognon de pomme.

7.- Ecran vidéo (magnétoscope, TV). Dans le placard sont rangés de nombreux disques vidéo anciens et contemporains (notamment un exemplaire des "Seigneurs de l'étoile verte").

8.- Placard renfermant des peignoirs de bains aux motifs japonais.

9.- Piscine: l'eau est trouble (sang).

PREMIERS RESULTATS DES BRANDFUCKS

**12 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 11h 14**

Nos singuliers flics sont en train de fourrer leur nez avide d'indices un peu partout dans l'appartement, quand le vidéophone sonne dans la chambre de la défunte Djerna...

"Ici le sergent Brenstein du Der Kopft, on a là quelques résultats pour vous. Etes-vous prêts à noter?..."

La mort de Djerna Kerner remonte d'après nos calculs, à hier soir, aux alentours de 22h 10. La jeune femme a succombé à une hémorragie, 3mn environ après avoir été égorgée. Celle de Bjorn Tucen est survenue à peu près, 25mn plus tard. On peut noter que le premier coup de couteau l'a frappé en plein coeur, et aurait largement suffi à l'envoyer vers un monde meilleur... Notre tueur est sans aucun doute un sadique, on ne peut s'y tromper. Les poches du jeune homme contenaient uniquement ses papiers et 300 EM en liquide. Pas de clefs. Nous avons été obligés de forcer la serrure de la voiture avec laquelle il était venu pour la fouille (les PJ pourront vérifier, elle ne contient rien de spécialement intéressant).

Autre détail: nous avons trouvé à de nombreux endroits de l'appartement de longs cheveux bruns qui d'après les analyses, ne correspondent pas à ceux de la jeune femme... C'est peut-être une piste. Je crois que c'est tout... Enfin, si vous avez besoin de détails, je suis à votre disposition, vous connaissez le numéro...

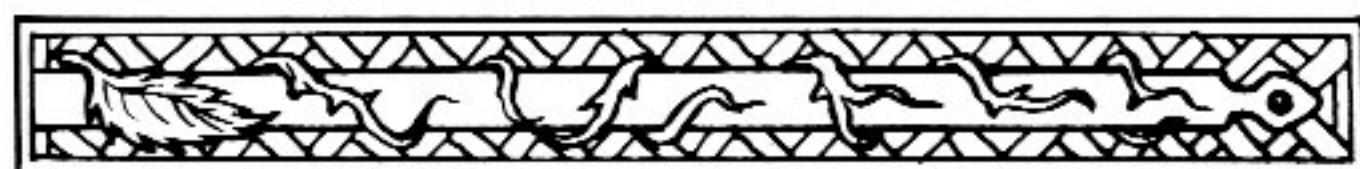
(Si les PJ ont découvert le trognon de pomme et lui en parle, Brenstein enverra un subordonné chercher la pièce).

**12 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 12h 18**

(Uniquement si les PJ ont donné le trognon à analyser). Brenstein tente de contacter les personnages pour leur donner les résultats des dernières analyses.

"La salive recueillie sur les restes de pomme appartient à un individu mâle de groupe O-, or Bjorn appartient au groupe A+.

De plus, d'après la taille des empreintes de sa mâchoire,



l'individu devrait mesurer entre 1m 90 et 1m 95, ce qui n'est pas le cas de Bjorn qui ne mesurait que 1m 78. Quant à Djerna, la question ne se pose même pas..." (Les PJ tiennent peut-être une piste étant donné la rareté relative du groupe sanguin O-.)

ETRANGE CATHEDRALE

Motivés par la disparition des clefs de Bjorn Ducren, nos super-flics vont peut-être être tentés d'aller visiter l'appartement de ce dernier. Vu sa localisation dans le secteur 44, au sud-ouest de la ville, une dérogation leur sera remise pour pouvoir exercer dans cette partie de la ville (ancien Postdam). L'appartement se trouve dans un immeuble de pierre, récent, de style gothique, extrêmement surveillé par une milice privée et un réseau d'alarmes et de caméras très performants. Les PJ devront insister pour pouvoir y entrer.

12 février 2067, Berlin, secteur XLIV

La lourde double porte, de bois véritable de l'appartement de Ducren, s'ouvre sur une immense salle voûtée au sol marbré. La lumière du jour filtrée par des vitraux colorés, ne pénètre que faiblement dans cette nef lugubre. Une fois la porte refermée, une voix féminine des plus harmonieuses, résonne dans l'étrange sanctuaire "Bonjour monsieur, avez-vous passé une bonne matinée?"

Il s'agit de "Maria", le logiciel domestique à commande vocale qui gère l'intégralité de l'appartement (éclairage, musique, TV, cuisine, appels téléphoniques, chauffage, eau). Elle sert également de répondeur et de bloc-notes.

Si on l'interroge sur les derniers appels, elle passera tous les messages en revenant dans le temps, jusqu'à ce qu'on lui dise de stopper :

"11 février 21h 32 (voix féminine) Salut mon chou. J'espère que tu n'as pas oublié notre rendez-vous de ce soir? Sois à l'heure pour une fois... Tchao!"

"11 février 8h 04 (voix masculine) Bon, j'te réveille pas, appelle-moi dès que tu te lèves, j'ai peut-être quelque chose pour toi. Salut."

"10 février 9h 40 (voix féminine) Salut mon chou. Alors pas réveillé? Qu'est-ce qui t'a fatigué comme ça, grand

fou? Hein? Hum, tu m'appelles?"

"9 février 12h 33 (voix masculine) On annule le rencard de c't' après-midi ok? Salut"

"8 février 13h 15 (voix grave et masculine) Bonjour Bjorn. C'est ton père. Il est arrivé quelque chose de très grave. Suzie est... morte, elle s'est suicidée cette nuit. J'ai préféré t'avertir avant que tu ne l'apprennes par la presse. Je suis désolé..."

"7 février 8h 47 (voix grave et masculine) Bonjour Bjorn. Nous avons un dîner ce soir, j'aimerais que tu viennes, appelle-moi dès que possible"

"6 février 8h 37 (voix masculine) Libère-toi pour le 9 après-midi, ok?"

(La première voix masculine est celle de Markus Lingen, son imprésario. La voix féminine celle de Djerna. La voix grave masculine est celle de Rudolph Ducren, son père). Quant au bloc-notes, il a été initialisé récemment, puisqu'aucun message n'y figure.

L'appartement est immense. Toutes les pièces sont dans le plus pur style gothique. Elles semblent avoir été fouillées à en juger par le désordre qui y règne (le tueur a su déjouer la vigilance des gardes et à neutraliser les systèmes de protections pourtant excellents). On peut noter qu'il n'y a aucun interrupteur, aucun bouton sur les objets électroménagers et hifi/vidéo (Maria s'occupe de tout).

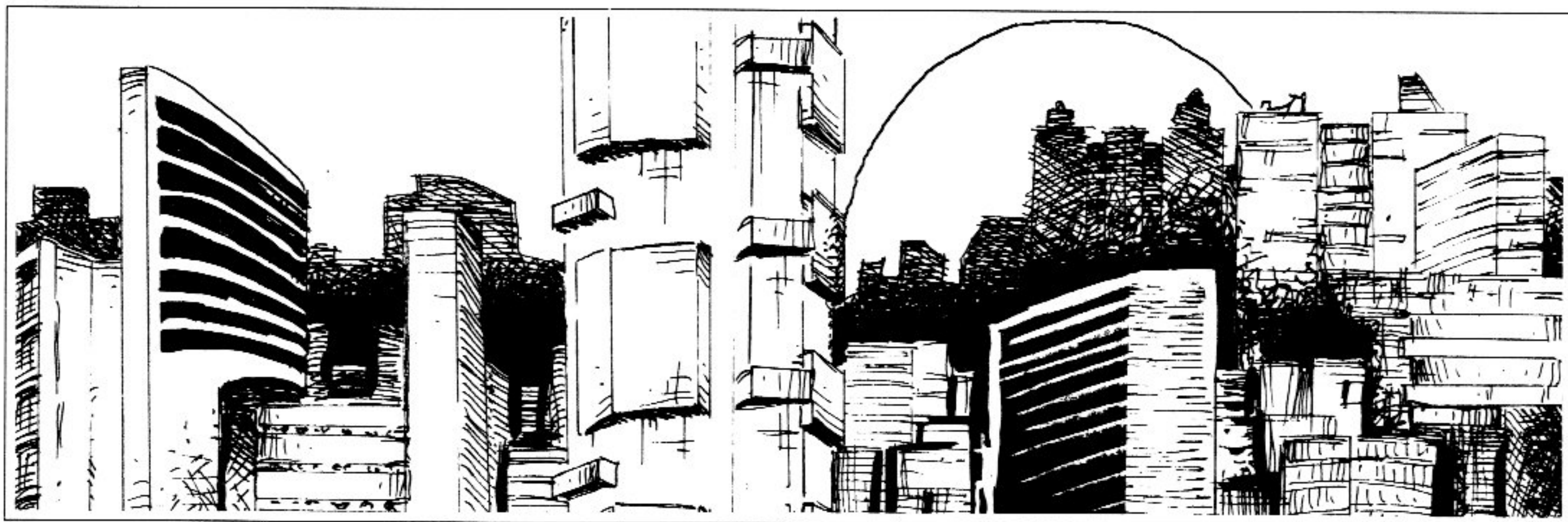
MONSIEUR L'ORDINATEUR

Il est possible qu'ayant un assez grand nombre de renseignements sur le tueur, les PJ pensent à consulter les dossiers qui sont à leur disposition.

Voici les différentes personnes fichées qui pourraient correspondre aux critères du meurtrier (cette liste sera rallongée par le MJ, si les personnages n'ont pas tous les indices, à savoir le groupe sanguin, la taille, le poids, la couleur des cheveux) :

Rudolf Sulingen dit "le colosse"

37 ans. Taille : 1m 94, poids : environ 100 kg, cheveux bruns et longs lors de sa dernière arrestation (04/04/2066), large cicatrice sur la joue gauche, yeux noirs,



groupe O-.

Ancien falkrick qui a quitté la police des Marches le (22/05/2060) pour une raison inconnue. Arrêté depuis, une fois pour attaque à main armée et trois fois pour vol de voiture.

Aucun domicile fixe connu.



Kay Arnstorf

26 ans. Taille : 1m 91, poids : 96 kg, cheveux bruns et courts à sa sortie de prison (le 27/11/2066), yeux verts, groupe O-.

Maniaque sexuel, incarcéré pour viol pendant 6 ans au pénitencier de Berlin IXI. Il semble avoir tiré un trait sur ce triste épisode de sa vie et habite actuellement au 15 Erbach strasse, dans le secteur XVII.

Ludvig Roderwich

29 ans. Taille : 1m 94, poids : 100 kg environ, cheveux bruns décolorés en blanc, coiffé en iriquois lors de son arrestation (04/01/2062), yeux gris, groupe O-.

Ancien capitaine S.A.D. incarcéré en 2062 pour le triple assassinat de sa femme et de ses deux fils (ayant visiblement sombré dans une folie passagère Ludvig Roderwich a découpé sa famille en morceaux avec une hache à incendie).

L'individu s'est évadé dans la nuit du 25/10/2066 dans des circonstances encore assez troubles.

Rudger Crome

32 ans. Taille : 1m 93, poids : 90 kg, cheveux bruns et longs lors de son arrestation (le 15/03/2066), yeux

bleus, borgne, groupe O-.

Soupçonné d'avoir tué plusieurs personnes au couteau entre 2061 et 2064. Aucunes preuves n'ont pu être retenues contre lui. Adresse actuelle : App. 104, tour 28, Velden strasse, secteur XXIV.

Rudval Hehingen

34 ans. Taille : 1m 95, poids : 130 kg, cheveux bruns et longs à sa dernière apparition (le 26/01/2067), yeux noirs, nombreux tatouages sur le corps. Groupe sanguin O-.

Joueur de catch de 2ème catégorie, arrêté plusieurs fois pour coups et blessures dans les cinq dernières années. Adresse : inconnue. Se rend souvent au "Central Ring Club" une salle d'entraînement du secteur XVII.

Note au MJ

La liste peut être rallongée par des individus dont le groupe sanguin est inconnu, leur dossier se limitant à des descriptions sommaires, basées sur des témoignages plus ou moins fiables. De toute manière, le tueur se trouve parmi les 5 individus présentés.

INVESTIGATIONS

12 février 2067, Berlin, secteur IXI

Kay Arnstorf s'est effectivement mis au vert. Sa compagne Greta (dont la carrure pourrait faire pâlir bon nombre de nageuses berlinoises) avec laquelle il est marié depuis deux mois, ignore tout du passé de son gentil mari. Elle ne croira jamais les PJ s'ils parlent devant elle des bêtises de son "bébé".

NOTE : Kay Arnstorf travaille dans une usine de construction de véhicules utilitaires et ne rentre que vers 18h 30. Il est vraiment innocent et appréciera peu qu'on le dérange à présent.

12 février 2067, Berlin, secteur XXIV

Rudger Crome, chômeur depuis ses problèmes avec la police, vit dans un appartement des plus crasseux au sommet d'un immeuble décrépi. Il passe ses journées à écouler des canettes de Kromsbeer et ne parlera qu'en présence de son avocat.

NOTE : Crome a effectivement tué pas mal de ses voisins trop bruyants, il y a quelques années, et ne s'en souvient déjà plus. Il est par contre totalement hors de cause en ce qui concerne l'affaire qui intéresse les personnages.

12 février 2067, Berlin, secteur XVII

Lorsque les personnages arrivent devant le "Central Ring Club", ils peuvent constater qu'ils ne sont pas les premiers à s'y intéresser, puisque deux ambulances et deux patrouilleurs de type XJ 309 B aux couleurs du Falkhouse XVII sont en stationnement juste devant l'entrée.

Le "Central Ring Club" vient d'être victime d'un règlement de compte. Hehingen fait partie des 24 victimes du nettoyage.

NOTE : Le directeur du club n'a pas tenu ses engagements quant à la somme à payer pour sa protection...

GOODBYE SUZIE JANE

Qu'ils aient découvert l'appel que Rudolf Ducren destinait à son fils ou pas, les PJ s'intéresseront tôt ou tard à la mort de "Suzie".

Une recherche rapide dans les fichiers révélera aux PJ que la seule Suzie morte dans la région dans la nuit du 7 au 8 février, n'est autre que Suzie Arolsen dite "Suzie Jane" chanteuse à succès dont les hommages ne cessent de pleuvoir sur toutes les chaînes berlinoises.



Rapport du sergent Chef L. Erbach 08/02/2067

L'enquête que nous avons menée, le sergent Habfurt et moi-même, a débouché sur les conclusions suivantes : Suzie Arolsen s'est suicidée ce matin en s'immolant dans sa baignoire (voir rapport du sergent Falkdoctor Bitburg). La relative instabilité de ladite jeune femme, ainsi que l'usage intensif qu'elle semblait faire de drogues psychédéliques, nous paraissent une raison suffisante de stopper les investigations, quant aux motivations certainement futiles de cet acte, qui constitueraient une perte de temps considérable.

Erbach

Rapport du sergent Bitburg (falkdoctor) 08/02/2067

La carbonisation du corps de Suzie Arolsen, provoquée par la fusion de l'essence (type Royal Muslin sans plomb) dont elle s'est aspergée ne permet pas une analyse sanguine précise et empêche toute conclusion sur l'état de lucidité de la jeune femme. Les empreintes dentaires nous ont néanmoins permis d'identifier le corps de façon certaine.

Bitburg

S'ils arrivent à convaincre Cartibaldi de la nécessité d'une investigation plus approfondie chez Suzie Jane pour la réussite de leur enquête, les PJ obtiendront une dérogation pour exercer dans le secteur LI (avec l'accord du capitaine du Falkhouse dudit secteur, qui n'a que faire du suicide de cette "starlette hystérique").

Février 2067, Berlin, secteur LI

La maison de Suzie Arolsen se trouve dans un quartier résidentiel très huppé du sud-est de la ville. Très quadrillé par des milices privées, l'endroit est assez difficile d'accès.

La demeure de pierre blanche de la jeune chanteuse est gardée par le vieux majordome qui réside encore quelque temps à l'intérieur avant sa vente imminente, étant donné l'absence d'héritiers.

Le vieil Antonio (originaire de midi-orientale) sera très heureux de pouvoir aider la police qui, il faut le dire, ne lui a pas posé beaucoup de questions depuis l'ouverture de l'enquête. C'est lui qui a découvert le corps : réveillé à 4 heures du matin par l'odeur de brûlé. Il a réussi à éteindre le feu dans la salle de bains, mais n'a pas pu sauver la jeune femme. Il fera remarquer que la chanteuse avait déjà tenté de se suicider il y a trois ans, lorsque Boris Shumann, son guitariste et amant, avait décidé de se séparer d'elle. De plus, elle est sortie le 7 au soir (il ne sait pas où) et ne l'a pas entendue rentrer. (Il s'endort d'habitude aux alentours de 23h).

Les PJ pourront trouver dans la salle de bains un jerrycan de 5 litres en métal à moitié fondu (elle l'a acheté dans une station en rentrant chez elle). En fouillant dans le bureau, ils pourront découvrir une photo de Bjorn Turen (en kimono, buvant son café). La jeune femme et lui ont eu une liaison qui a vite débouché sur une grande amitié (le majordome qui est là depuis que Suzie a acheté la maison pourra le confirmer). Sur la dernière page de l'agenda (7 février) est inscrit "Repas chez Ducren - Pyramide".

Rien d'autre d'important à signaler chez elle, sinon le mobilier des plus clinquants et les nombreux posters de ses propres pochettes de disques ("I love you", "Dance with me", "My heart" et "Come on my baby").

LE PEUPLE DEMANDE
DU SANG...



12 février, Berlin, secteur XVIII, 19h 12

Les super-flics épuisés par leur longue journée de travail, regagnent péniblement le Falkhouse XVIII où ils vont devoir faire le rapport de la journée. Ils ne sont plus qu'à une demi-douzaine de minutes de leur but, quand la voix nasillarde de la standardiste du Falkhouse résonne dans la radio "... Braquage d'un restaurant dans votre périmètre, voiture 26... Les agresseurs sont dans un véhicule de type Olsen Furio bleu métallisé et remontent actuellement la Schlesische strasse vers le sud-est... Attention, ils sont armés et dangereux, je répète, voiture 26... armés et dangereux..."

Les quatre volkraubers sont armés jusqu'aux dents, shootés aux Dorphs, et bien décidés à s'enfuir avec leur maigre butin. Bref, la routine...

Ce petit intermède, destiné à calmer les esprits embrumés des enquêteurs, permettra aux super-flics de dormir l'esprit serein.

LA PYRAMIDE

Rudolf Ducren, très affecté par la mort de son fils, tient à faire tout son possible pour aider la police à retrouver son meurtrier. Il est prêt à répondre à toutes les questions qu'ils lui poseront, et les invitera pour ce faire, dans sa résidence de "La Pyramide" au centre de Berlin (secteur V). Le bâtiment gigantesque doit son nom à sa forme tétraédrique rappelant les tombeaux égyptiens. Etroitement surveillé à l'extérieur par une dizaine de gardes de la Berlitech inc. (dont Ducren est un des principaux actionnaires), l'accès est réservé aux amis et à la famille de l'industriel.

NIVEAU I

La plus grande partie de ce niveau est occupée par le gigantesque bassin d'eau de mer reconstitué où vivent Silk et Lilian, le couple d'orques épaulards de Mary, la fille de M. Ducren. Ces gentils cétacés mesurent environ 9m (pour le mâle) et 5m (pour la femelle), ils ne s'attaquent jamais à l'homme (bien qu'ils soient de dangereux prédateurs) et sont très bien dressés, répondant au moindre des ordres de leur maîtresse.

1.- Hall: les murs sont du blanc le plus pur, le sol est couvert de grands carreaux noirs et blancs, les deux ascenseurs de verre permettent l'accès aux deux autres niveaux.

2.- Vestiaire

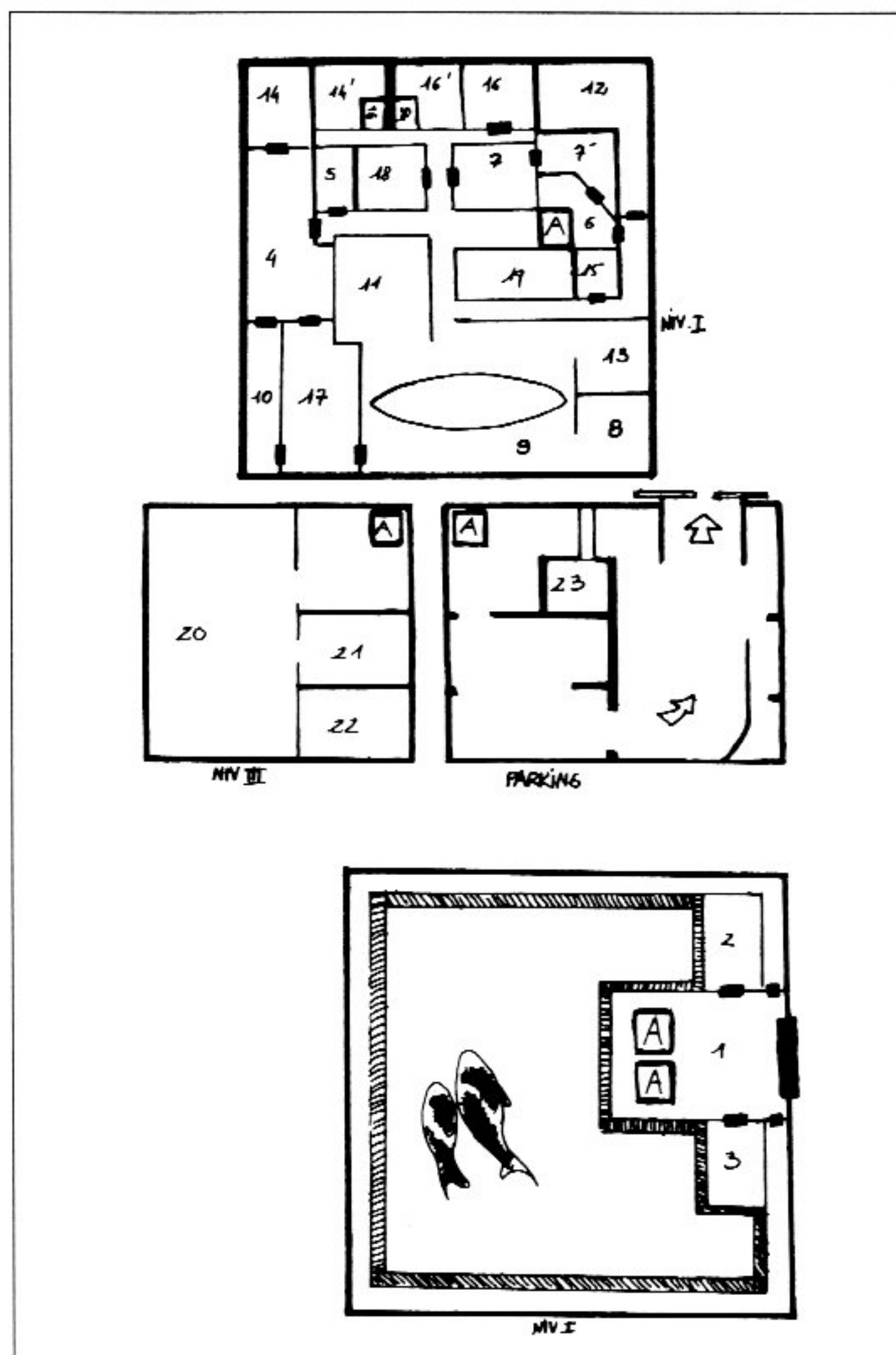
3.- Salle carrelée où est entreposée la nourriture des deux pensionnaires de Mary (poissons, phoques etc...)

NIVEAU II

4.- Bureau de Rudolf Ducren. Immense, la pièce est très peu éclairée, les murs, le plafond et le sol sont d'un noir de jais légèrement brillant. Un énorme bureau en chêne massif y trône. Seul élément troublant: l'uniformité sombre de l'endroit.

5.- Salon oriental: des meubles antiques (chinois et japonais authentiques) s'y trouvent. Certains des objets d'art sont de véritables pièces de musée.

6.- Salle de remise en forme



7.- Ancienne chambre de Bjorn, luxueuse, mais impersonnelle (parfaitement rangée et nettoyée, il n'y a rien d'intéressant à trouver, hormis une bibliothèque garnie).

7'.- Salle de bains

8.- Salle des peintures (Ducren y expose les tableaux qu'il achète dans les galeries berlinoises huppées).

9.- Salle de la maquette. Le sol de cette pièce est transparent et offre une vue imprenable sur le bassin du niveau I. Une gigantesque maquette de 15m de long de la Santa-Maria de Christophe Colomb (en bois naturel) y trône.

10.- Cette salle de marbre blanc est entièrement vide et fortement éclairée par des néons de lumière blanche.

11.- Salle à manger: une quinzaine de sièges de prix sont rassemblés autour d'une table d'ebène (véritable), la baie vitrée offre une vue panoramique sur le centre ville.

12.- Chapelle : reconstitution d'une chapelle romane dans laquelle apparaît un christ d'acier chromé de 4m de haut.



Des chants d'église discrets peuvent y être entendus en permanence.

13.- Collection d'armes anciennes de M. Ducren (passionné par ces objets, ce dernier en a plus d'une centaine. De la masse d'armes au sabre de cavalerie).

14.- Chambre de M. Ducren. Il n'y a fait entrer personne depuis la mort de Mme Ducren...

14'.- Salle de bains

15.- Toiletttes. Les trois robots ménagers qui s'occupent de l'entretien de la totalité du bâtiment s'y trouvent quand ils ne sont pas à leur ouvrage.

16.- Chambre de Mary : le sol est également transparent pour que la jeune femme puisse veiller au confort de ses deux animaux à tout moment.

16'.- Salle de bains

17.- Salle de projection vidéo (on y trouve une collection imposante de films de tout genre, ainsi que des micro-disques de musiques variées). Chaque soir à 19h M. Ducren y suit "Les aventures de la famille Shmidt" (un soap berlinois dans lequel son fils faisait quelques apparitions dans le rôle du beau-frère de Jeff, le fils de Dolph).

18.- Chambre d'amis qui fait surtout office de vestiaire lorsque M. Ducren a des visites.

19.- Jardin intérieur

NIVEAU III

20.- Court de tennis

21.- Vestiaire

22.- Sauna

PARKING SOUTERRAIN

23.- Poste de garde (la nuit les portes du parking sont fermées et les quatre gardes qui les surveillent le jour sont dans le poste).

Février 2067, Berlin, secteur V

Rudolf Ducren reçoit les personnages dans son gigantesque bureau. Il semble complètement désemparé (et il l'est) et répond à leurs questions sur un ton monocorde. Toute vie semble avoir quitté ce requin des affaires. Voici en gros ce qu'il pourra leur apprendre :

- Sur son fils: Bjorn a quitté la résidence familiale il y a 4 ans, 6 mois avant la mort de sa mère. Il a commencé sa carrière d'acteur il y a déjà 6 ans de cela, grâce à la contribution financière de la Berlitech aux productions des films (Bjorn est en fait un artiste assez médiocre). Malgré tout ce que l'on pouvait raconter à propos de son goût du profit, c'était un garçon honnête et plein de bonnes intentions.

- Sur Suzie Jane: elle était présente à sa soirée et avait pourtant paru assez enjouée. Elle a eu une courte relation avec son fils avec qui elle s'entendait toujours très

bien. Elle était restée une très bonne amie de la famille. Il notera toutefois qu'elle était d'un tempérament très instable et qu'il lui arrivait souvent de se mettre en colère pour un rien, voire même de fondre en larmes.



- Sur la soirée: Ducren fêtait ce soir-là son anniversaire et avait invité une dizaine des meilleurs amis de la famille (Markus Lingen, l'agent et meilleur ami de son fils; le pasteur Traunstein, télévangéliste sur canal 4, beau-frère de R. Ducren; Karl Schlaff, collègue de Ducren à la Berlitech inc.; Simon de Vernière, l'agent de Suzie Jane, partenaire de tennis de Bjorn; Sony Koskovish, le garde du corps de Schlaff dont ce dernier ne veut jamais se séparer; Suzie Jane, et bien sûr Mary et Bjorn).

R. Ducren n'a pas remarqué grand chose ce soir là, puisqu'il a passé la plupart de son temps absorbé par l'interminable partie de poker qui l'opposait à Markus Lingen, Karl Schlaff, Sony Koskovish et Bjorn.

Il communiquera au besoin l'adresse ou le moyen de joindre tous ceux qui se trouvaient à cette soirée, si les personnages pensent que cela leur permettra de retrouver l'assassin de son fils "Ce chien doit payer.."

MARKUS LINGEN

L'agent de Bjorn va devoir trouver un nouveau poulain, mais la mort de son ami l'a beaucoup blessé, même s'il sait qu'il ne valait au fond pas grand chose.

Voici ce qu'il pourra en gros apprendre aux personnages:

- Sur Bjorn: c'était un acteur minable, un dépensier qui aimait beaucoup l'argent, et les sommes colossales que lui offrait son père ne suffisaient pas toujours à le satisfaire. Malgré tout, il a toujours été pour lui un ami loyal. Les deux hommes se confiaient la plupart de leurs secrets. Il connaissait aussi Djerna, Bjorn lui avait récemment présentée, il pensait que son père ne devait pas connaître cette relation qu'il aurait peu appréciée, étant donné ses opinions sur les musulmans.

- Sur Suzie Jane: pas grand chose, à part qu'il la détestait assez pour se satisfaire de sa mort.

- Sur la soirée: il a lui aussi joué au poker assez tard et n'a rien remarqué. Si les PJ insistent, il se souviendra qu'avant de se séparer (sur le coup de 4h du matin) Bjorn lui a parlé d'une "idée géniale qu'il avait eue pour gagner beaucoup d'argent", mais il ne lui en avait pas reparlé depuis.

ROSA TONNING

Cette jeune journaliste du magazine "Vivre à Berlin" a fait ses études avec Mary et a gardé avec elle des liens étroits.

- Sur Bjorn: elle le connaissait peu et le trouvait charmant, bien qu'elle n'ait pas du tout apprécié "Les seigneurs de l'étoile verte" (film trop violent à son goût).

- Sur Suzie Jane: c'est la première fois qu'elle la rencontrait et a été frappée par son comportement superficiel.

- Sur la soirée: elle est arrivée en avance pour prendre des photos des orques dans le bassin, et a passé la majeure partie de la soirée à discuter avec Mary et Simon dans le salon oriental. La seule chose étrange qu'elle ait remarqué est que la pellicule inachevée qui se trouvait dans son appareil ait mystérieusement disparu au cours de la soirée, (elle n'a pas cherché plus loin, pensant l'avoir égarée.) Note: l'appareil se trouvait dans la chambre d'amis avec les vêtements des invités.

LE PASTEUR TRAUNSTEIM

Le télévangéliste, célèbre dans tout Berlin, était le frère de Lisl Ducen, la mère de Bjorn, morte il y a environ 3 ans. Il semble marqué par la mort de son neveu, mais sait "qu'il est en route pour un monde meilleur..." Il parlera peu aux personnages, ponctuant ses répliques de citations de textes saints. Un jet de psychologie réussi à -20% par un personnage, lui permettra de percevoir la nervosité contenue du pasteur (jet caché). Voici ce qu'il dira aux personnages :

- Sur Bjorn: le jeune homme n'était pas aussi attaché au culte que son père et sa mère. Il est un des rares membres de la famille à ne s'être jamais confessé à lui, mais il sait qu'au fond c'était un garçon gentil qui aura certainement sa place au paradis.

- Sur Suzie Jane: la jeune femme était très croyante, et au cours de la soirée, ils ont eu une longue discussion dans la chapelle de La Pyramide. Il ne comprend pas comment un tel malheur a pu lui arriver...

- Sur la soirée: juste après le repas, le pasteur a passé environ deux heures dans la chapelle. Il y a d'abord reçu Suzie Jane (venue lui confesser ses derniers péchés) puis a peut-être un peu trop bu ("mais vous serez gentil de ne pas l'ébruiter, cela pourrait nuire à ma réputation..."). Il est ensuite allé se reposer dans la salle de vidéo où il a écouté de la musique jusqu'environ une heure du matin, heure à laquelle il a rejoint la salle à manger pour saluer les convives avant de s'en aller.

KARL SCHLAFF

L'homme n'aime visiblement pas la police et le fait bien sentir. Il répond à leurs questions uniquement par respect envers son collègue. Malheureusement, il ne sait pas grand chose.

- Sur Bjorn: un brave garçon, c'est vraiment dommage...

- Sur Suzie Jane: une superbe femme, qui en plus chantait très bien, c'est vraiment dommage...

- Sur la soirée: un excellent repas, une partie de poker intéressante où il a gagné beaucoup d'argent.

SIMON DE VERNIERE

Tout comme Lingen, de Vernière est momentanément sans travail. Lui aussi sait peu de choses.

- Sur Bjorn: il jouait souvent au tennis avec lui, ("un adversaire redoutable mais assez mauvais perdant").

- Sur Suzie Jane: "pauvre Suzie! mais depuis le temps ça devait arriver..."

- Sur la soirée: Simon était la plupart du temps avec Mary et Rosa dans le salon oriental où ils ont principalement discuté de mode et d'éducation. Rien d'important à signaler, quoique si les PJ insistent, il se souviendra avoir croisé Suzie qui partait vers minuit et demi, elle avait un air bizarre et n'a pas répondu à son "bonne nuit". Il n'a pas prêté attention à ce comportement somme toute peu inquiétant, quand on connaissait la jeune femme.



SONY KOSKOVISH

Le garde du corps de Schlaff est peu loquace mais très vigilant. Il n'aime pas trop les flics "mais après tout on fait un peu le même métier..."

Voici ce qu'il pourra apprendre aux personnages :

- Sur Bjorn: ce type est un des plus mauvais joueurs de poker qu'il ait jamais vu. Il l'a bien vu en train d'essayer de tricher mais n'a pas voulu déclencher un esclandre. ("c'était déjà pas mal de pouvoir jouer...")

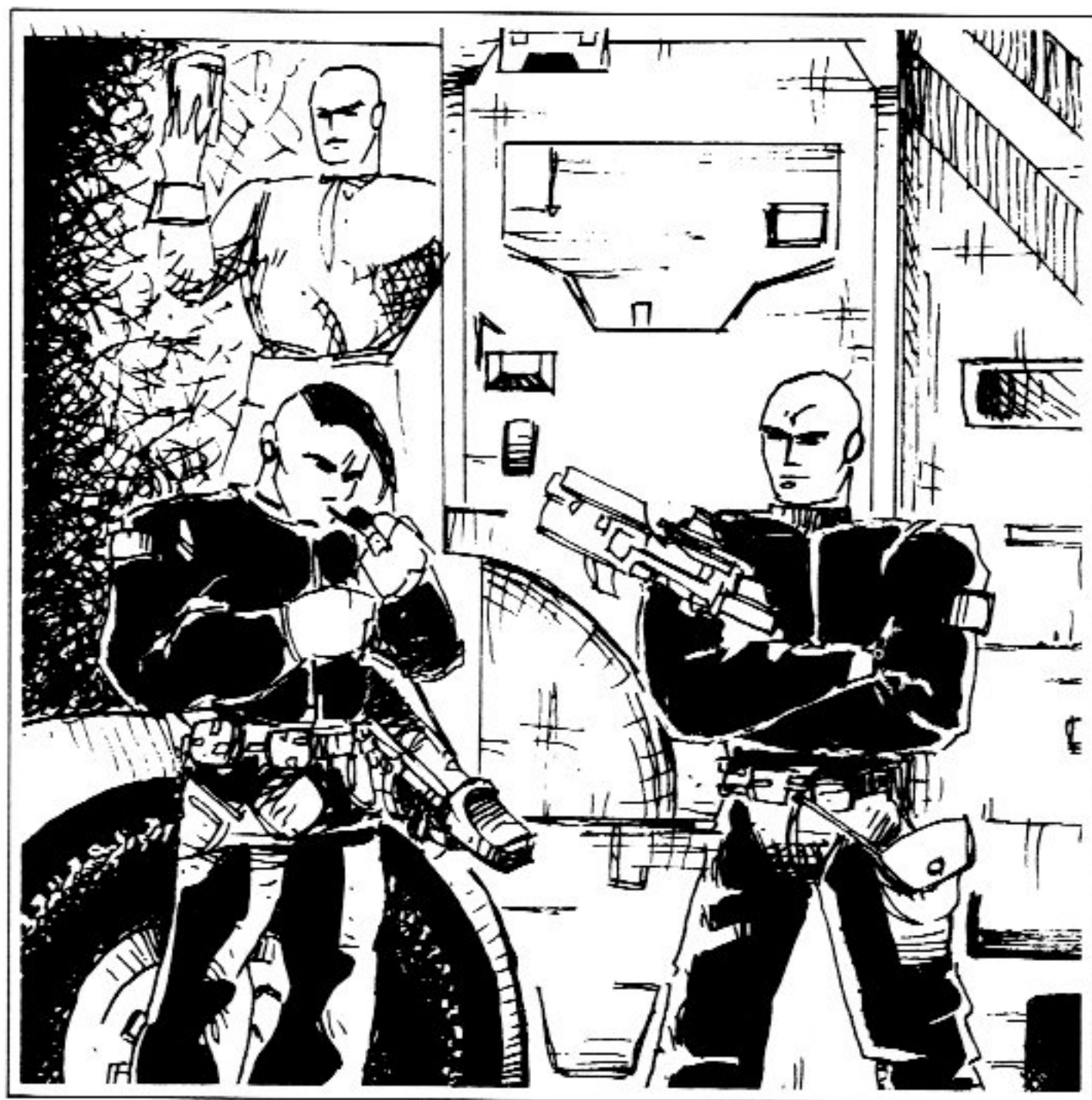
- Sur Suzie Jane: elle est partie très tôt, il était minuit (il s'en souvient, sa montre sonnait au moment où elle lui serrait la main...). Elle était souriante mais semblait pressée. "A mon avis, il lui fallait sa dose... j'ai vu du premier coup d'oeil que c'était une camée".

- Sur la soirée: il a remarqué que le pasteur semblait un peu ivre vers minuit moins le quart lorsqu'il est sorti de la chapelle. Il s'est absenté pendant environ une heure, puis est venu les saluer, il avait l'air plutôt nerveux.

MARY DUCREN

La jeune femme semble plutôt se désintéresser de l'enquête des personnages. Son frère est mort et rien ne pourra plus le faire revenir. De plus, elle ne sait pas grand chose.

- Sur Bjorn: elle ne le voyait plus très souvent, mais les deux complices d'enfance étaient restés de très bons amis. Elle pourra répondre objectivement à toute question sur son caractère et ses habitudes.



- Sur Suzie Jane: les deux femmes se détestaient profondément, elle n'a rien remarqué de particulièrement étrange dans son comportement. "Finalement se suicider était la meilleure chose qu'elle avait à faire..."

- Sur la soirée: rien à signaler, elle a discuté la plupart du temps avec Rosa et Simon dans le salon oriental.

NOTE: à ce stade du scénario, il est important de laisser les personnages réfléchir et émettre leurs hypothèses. Les relations avec les PNJ ont une importance capitale dans cette partie de l'enquête (le MJ devra avoir étudié chacun des caractères grâce à la description des principaux protagonistes - voir plus loin).

ACTION

**13 février 2067,
Berlin, secteur XVIII**

La voiture des PJ file dans les rues berlinoises, quand la voix de la standardiste du falkhouse se fait entendre, ponctuée par quelques crépitements: "... camion suspect dans la zone 4, voiture 26, étroitement surveillé par environ 5 hommes, lourdement armés. L'engin se trouve dans un terrain vague près de l'ancienne usine Olshammar... dois-je répéter voiture 26?"

Le camion est aménagé en laboratoire. Dans des caissons réfrigérés on peut trouver des bocal d'acier contenant des foetus humains. Un coffre renfermant 82 000 EM s'y trouve également.

NOTE : ces foetus sont utilisés dans le cadre d'un trafic d'organes et de peau (les greffes à partir de tissus foetaux n'étant jamais rejetées, aucun traitement préalable, pénible et coûteux n'est nécessaire sur le receveur.) (Remonter la filière vers une clinique berlinoise où les fausses couches, moyennant finance, sont monnaie courante, pourra faire l'objet d'un de vos prochains scénario).

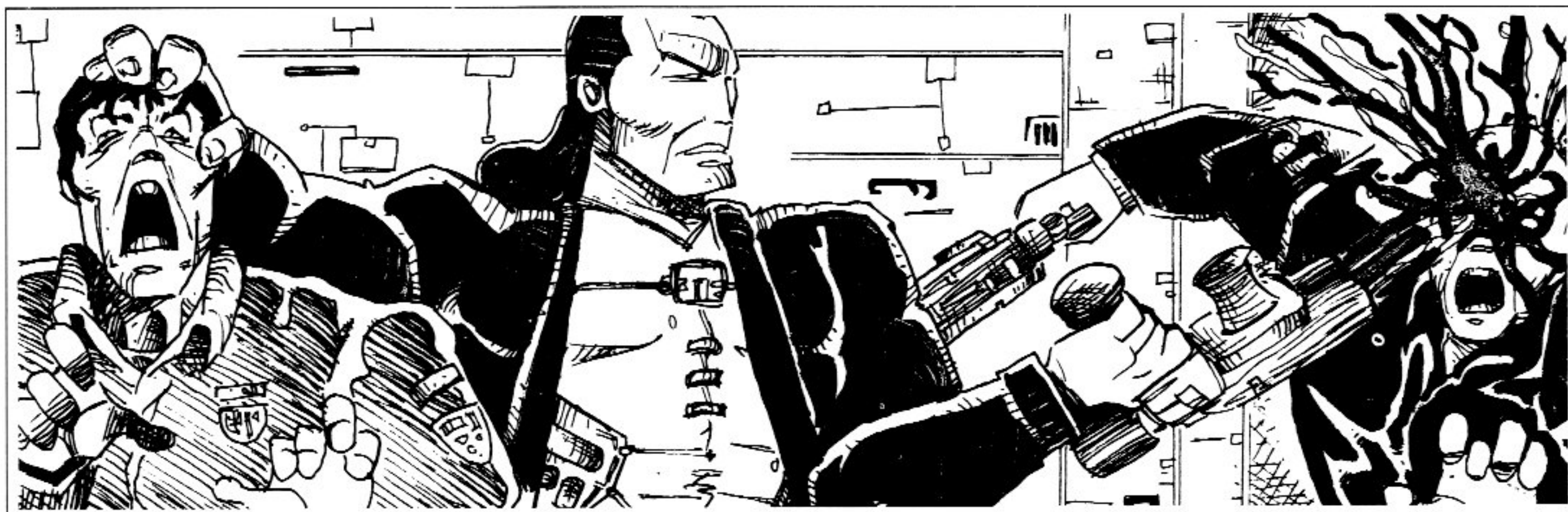
REVELATIONS

**13 février 2067,
Berlin, secteur XVIII, 23h 42**

Le vidéophone sonne chez l'un de nos super-flics "Allo... Ici Mary, Mary Ducren, vous vous souvenez? (la jeune femme a réussi à obtenir son numéro par le falkhouse, à moins qu'il lui ait lui-même laissé). J'ai trouvé quelque chose qui pourra peut-être vous intéresser, venez vite, je vous attends..."

**14 février 2067,
Berlin, secteur V, Oh 26**

Les gardes en uniforme bleu ont été prévenus par Mary de l'arrivée du (des) personnage(s). R. Ducren est parti se reposer dans sa résidence strasbourgeoise. Mary a découvert, dans un faux livre de la bibliothèque de Bjorn (dans sa chambre), un rouleau de pellicule photographique... En ayant pris soin de ne pas toucher le boîtier sans précautions (il porte d'ailleurs les empreintes de Bjorn) la jeune femme a commencé à les développer. Elle en découvre les premiers résultats à l'arrivée des personnages. Les cinq premiers clichés sont des photos des deux orques effectuant quelques uns de leurs numéros. Sur les sept qui



suivent, on peut aisément reconnaître le pasteur Traunsteim dans une situation peu confortable avec Suzie Jane qui, à en juger par les larmes qui couvrent la plus grande partie de son visage, apprécie peu la chose... La scène se déroule dans le salon de projection vidéo, les clichés sont pris depuis la porte entrouverte de la chambre d'amis...

LE JUGEMENT DE DIEU

"Quand ils auront achevé leur témoignage, la bête qui monte de l'abîme leur fera la guerre, les vaincra, et les tuera..."

L'APOCALYPSE, CHAPITRE 11

**14 février 2067,
Berlin, secteur V, 1h 34**

Le colosse avance d'un pas assuré vers le grand escalier métallique. Un des deux gardes s'approche "excusez-moi, mais vous ne pouvez...". Le bruit étouffé d'une balle vient mettre un terme au discours de l'homme qui s'écroule, dévalant les escaliers. L'autre lève son arme, mais il est déjà trop tard... Ludvig Rodewich est un tireur rapide, très rapide. Il s'empare des deux corps, les place dans l'ombre, puis pénètre dans le hall. Marche lente vers l'ascenseur, il visse le silencieux sur son pistolet mitrailleur Mygalle, un sourire aux lèvres. Il ne leur laissera aucune chance...

Niveau -I. Les portes de l'ascenseur glissent doucement, Rodewich épaulé. Derrière la paroi vitrée les cinq gardes n'ont rien remarqué, tant pis pour eux... Bruits étouffés et saccadés, explosion des vitres. Il ne reste bientôt au centre du parking, qu'un tas de verre brisé et des pantins désarticulés... L'homme s'approche, ouvre le tableau de contrôle des systèmes électriques, arrache deux fusibles magnétiques, condamnant les étages à l'obscurité, puis enfle ses lunettes lowlite. Dans un éclat de rire, il rejoint l'ascenseur...

A l'étage, les personnages sont tout à coup dans la quasi-obscurité, les pièces et les couloirs uniquement éclairés par de petits plafonniers de secours rouges. (malus de -35% en tir et -20% en cors à corps).

Envoyé par le pasteur, Ludvig Rodewich a pour mission de retrouver les preuves de ses actes, il ne sait pas que Mary a découvert la pellicule et que les personnages sont ici (sauf s'ils ont garé leur(s) véhicule(s) dans le parking).

Il a profité de l'absence de Ducren pour venir fouiller la résidence (divisant par deux le nombre de personnes à éliminer). Il est prêt à tout pour réussir sa mission et est armé en conséquence...

LES FAITS

**7 février 2067,
Berlin, secteur V**

Le repas donné en l'honneur de l'anniversaire de Rudolf Ducren s'est déroulé dans une ambiance joviale et détendue. Après avoir bu un excellent digestif, les invités se sont plus ou moins séparés, formant des groupes, suivant leurs affinités et leur programme pour finir la soirée (Rudolf Ducren, Bjorn, Lingen, Schlaff et Koskovish entament une longue partie de poker. Mary, Rosa et Simon de Vernière se retrouvent dans le salon oriental pour discuter. Suzie Jane, elle, rejoint le pasteur Traunsteim dans la chapelle avec l'unique intention de se confesser à lui). Déjà un peu enivré par un repas bien arrosé, Traunsteim est complètement sous le charme de la jeune chanteuse. Vers 23h 30, Suzie rejoint la salle de poker et s'assoit pour observer la partie. Vers 23h 45, le pasteur qui a tenté d'oublier ses pensées pécheresses dans la boisson, va s'installer dans le salon vidéo pour écouter de la musique. A minuit, Suzie Jane décide de s'en aller, mais le pasteur l'intercepte dans le couloir, l'entraîne dans la salle de projection et la viole sur un canapé.

Bjorn venu dans la chambre d'amis pour récupérer un paquet de cigarettes dans son imperméable, est attiré par le bruit (la porte de communication avec le salon étant restée entrouverte). Bjorn sait que Rosa est venue prendre des photos cet après-midi là, elle a donc apporté son appareil, et un cliché aussi compromettant pour le pasteur, pourrait lui rapporter beaucoup d'argent... Bjorn hésite un moment (doit-il laisser son amie entre les mains de ce porc pour quelques millions de marks?). Concluant que le pasteur paiera largement son crime, il prend sept clichés de la scène, puis retourne à sa partie de poker après avoir dissimulé la pellicule dans sa chambre. Sous le choc, Suzie Jane rentre chez elle et met fin à ses jours...

**8 février 2067,
Berlin, secteur XLIV, 14h**

Bjorn qui vient d'apprendre le suicide de Suzie Jane appelle le pasteur, lui annonce qu'il possède les preuves de ses débordements (débordements qui ont poussé la chanteuse au suicide). S'il ne lui signe pas un chèque de 9 millions de marks avant deux jours, il remettra les photos à la presse, détruisant à jamais sa carrière. Le pasteur qui ne possède pas la somme, panique et engage un professionnel pour éliminer Bjorn et retrouver la pellicule...



EPILOGUE

Les PJ ont tous les éléments pour faire inculper Traunsteim qui avouera. Le scandale éclatera alors rapidement : "le célèbre télévangéliste Traunsteim inculpé du viol de Suzie Jane qui a provoqué le suicide de la chanteuse". Les personnages auront bien mérité quelques jours de vacances.

PNJ

Volkrauber (moyen)

F15/C15/R12/H12/S13/I10/M9/L9/A10
Physique 150

Marcher en silence 60%, arme à feu 50%, acrobatie 30%, bluffer 50%, se dissimuler 55%, arme blanche 60%, combat à mains nues 65%.

Djerna Kemer

Cette magnifique turkish était pour Bjorn la maîtresse rêvée : des formes parfaites, un regard des plus brûlants et une fortune considérable (héritage que son père, riche industriel du pétrole, lui avait laissé). Les deux amants filaient le parfait amour depuis déjà 8 mois.

Bjorn Ducren

Athlétique, un regard du bleu le plus pur, des cheveux très blonds, peignés en arrière, Bjorn avait certes le physique d'un acteur de premier choix, mais sûrement pas le talent. Fortement attiré par l'argent et les multiples plai-

sirs qu'il peut offrir, il marchait dans tout un tas de magouilles destiné à compléter "l'argent de poche" que lui offrait chaque mois son père. Son dernier coup foireux lui aura coûté la vie.

Suzie "Jane" Arolsen

Tous les berlinois étaient amoureux de la jeune chanteuse. Sur toutes les chaînes on pouvait admirer sa chevelure mauve hérissée, assortie à ses lentilles colorées et à son rouge à lèvres. Quelle femme! quel tempérament! Mais la jeune junky avait du mal à assumer la solitude engendrée par sa célébrité; et sa vie n'était devenue qu'une suite de dépressions et de crises d'hystérie. Déjà dans une mauvaise passe sentimentale, Traunsteim lui a porté le coup de grâce.

Rudolf Ducren

(52 ans, 1m 78, 75 kg)
F10/C14/R7/H10/S12/I14/M15/L12/A14/ B31
Physique 120

Ordinateur 40%, français 44%, dégustation 70%, histoire 60%, corruption 35%, conduire glisseur 40%, jeu 50%.

Ce requin des affaires, au visage entièrement refait, a aujourd'hui la cinquantaine et en paraît trente. Les cheveux longs et blonds rassemblés en une large et longue tresse, des yeux bleus inquisiteurs, une fine moustache taillée, et un bouc encadrant sa large bouche, Ducren a payé cher sa beauté nordique. Normalement antipathique et agressif, il peut être très facile à manipuler lorsqu'il est abattu. Très croyant.

Markus Lingen

(32 ans, 1m 82, 82 kg)
F16/C13/R14/H14/S10/I11/M12/L12/A12 B38
Physique 145 (+5)

Bluffer 75%, culture physique, dégustation 30%, corruption 40%, apprentissage 25%, conduire glisseur 55%, jeu 35%.

Ce jeune homme au teint bruni par un bronzage artificiel intensif est l'archétype du play-boy berlinois (cheveux châains en brosse, regard brun ravageur, costard sport dernier cri). Très débrouillard et possédant de nombreux contacts, c'est un agent de valeur, Bjorn lui doit sa carrière. Sympathique et sociale, il faut parfois se méfier de ce beau parleur.

Rosa Tanning

(23 ans, 1m 70, 65 kg)
F11/C12/R12/H11/S17/I12/M10/L14/A10 B35
Physique 115

Ordinateur 20%, culture japonaise 65%, japonais 70%, marcher en silence 15%, se dissimuler 20%, guide 50%, corruption 15%, photo 85%, mémoriser 20%, arme à feu 35%, corps à corps (karaté) 60%.

Fille d'un juge center german et d'une immigrée japonaise, cette jeune métisse est la preuve qu'il est parfois bon de faire des mélanges. Les cheveux longs et noirs, un visage mutin, toujours peu maquillé, Rosa affectionne les vêtements de cuir de qualité, et laisse toujours apparaître son dos entièrement tatoué. Malgré ce que pourrait suggérer son look, c'est une femme douce et calme, dont la seule passion (pour l'instant) est son travail, qu'elle fait d'ailleurs à merveille.

Le pasteur Traunsteim

(48 ans, 1m 85, 90 kg)

F16/C14/R10/H9/S10/I10/M11/L8/A17 B15

Physique 150

Latin 55%, psychologie 28%, bluffer 75%, histoire 35%, corruption 45%, apprentissage 55%, conduire glisseur 25%, interrogatoire 55%, chanter 70%.

Ce télévangéliste, vedette de canal 4, doit sa notoriété à son grand pouvoir charismatique et à la confiance que lui porte le peuple berlinois. Un passé sans tache, une vie irréprochable (dans un appartement modeste) ont fait de lui un exemple de bonté et de simplicité. D'un physique assez ingrat : lèvres épaisses, nez aquilin, et crâne entièrement nu, ce roi du gospel a toujours refusé un remaniement chirurgical ("ce serait contre la volonté de dieu!"). Dans la vie privée, Traunstein continue à jouer son rôle de pasteur modèle, on finirait presque par y croire...

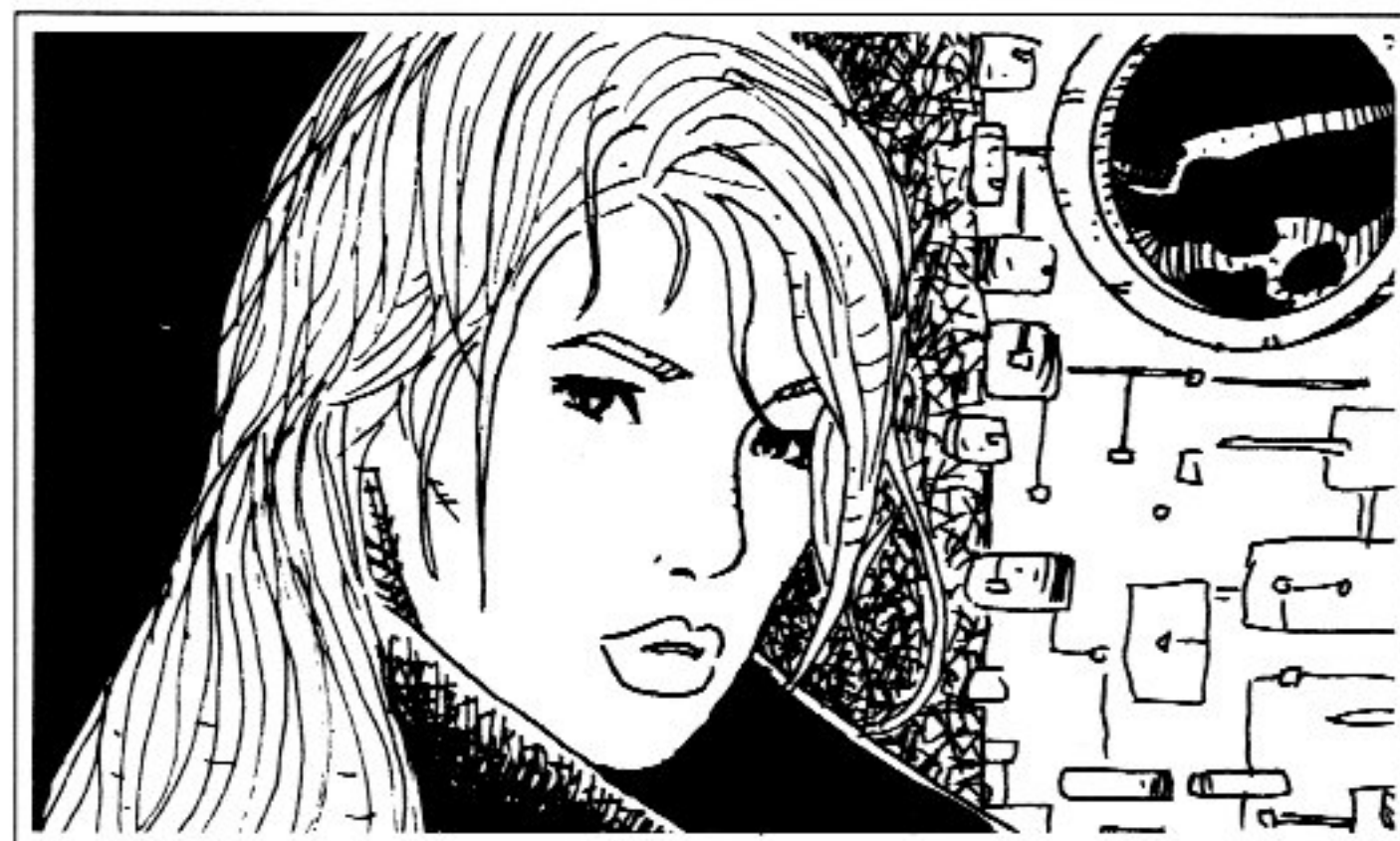
Karl Schlaff

F8/C10/R10/H11/S8/I11/M10/L12/A10 B19

Physique 100

Ordinateur 35%, dégustation 56%, corruption 50%, jeu 40%.

Ce riche actionnaire est au fur et à mesure de son ascension sociale, devenu complètement paranoïaque, depuis deux ans, il ne sort pratiquement jamais sans son garde du corps. Atteint d'une maladie respiratoire assez grave, ce vieil homme fluet, au regard perdu derrière d'énormes verres correcteurs, ne peut pratiquement plus parler, et est obligé d'utiliser un micro pour s'exprimer clairement.



Simon de Verniere

(30 ans, 1m 83, 80 kg)

F14/C14/R12/H14/S9/I10/M8/L11/A11 B30

Physique 140

Français 80%, bluffer 35%, dégustation 60%, corruption 50%, histoire 40%, conduire 60%, tennis 65%, jeu 25%.

Ce jeune mulâtre est un miracle technologique, puisqu'il est le fils de son arrière grand-oncle né en 1975, dont le sperme avait été congelé quelques jours avant sa mort en 1996. Les vêtements stricts, d'excellente coupe, qu'il porte, tranchent quelque peu avec son look rasta et l'anneau d'or glissé dans sa paroi nasale. Sympathique et rigolard, il est d'une franchise peu commune et souvent mal acceptée dans le milieu où il évolue.

Sony Koskovish

(28 ans, 1m 94, 96 kg)

F17/C16/R13/H11/S17/I8/M16/L7/A9 B29

Physique 165

Analyse de situation 65%, psychologie 40%, marcher en silence 65%, se dissimuler 60%, bluffer 40%, guide 35%, mémoriser 65%, conduire 55%, combat arme blanche 55%, mains nues 65%, armes à feu 70%, jeu 55%.

Sony koskovish est l'archétype du garde du corps : des cheveux blonds coiffés en courte brosse, un visage impassible et un regard bovin, trahissent une évidente stupidité. Très perceptif, aucun détail ne lui échappe, et il est en toute circonstance prêt à dégainer son Marx men spécial police. Il donne généralement, aux questions qu'on lui pose, des réponses courtes, du type "affirmatif sergent". D'une loyauté irréprochable, il demandera le feu vert de Schlaff avant de faire ou dire quoi que ce soit.

Mary Ducren

(19 ans, 1m 70, 65 kg)

F10/C12/R10/H10/S14/I18/M8/L6/A11 B42

Physique 110

Médecine 40%, connaissance des milieux océaniques 85%, survie (en mer) 45%, jeu 32%.

Passionnée par la mer et ses habitants, Mary passe la plupart de son temps avec ses deux épaulards (voir niveau I). D'un tempérament romanesque, elle a depuis longtemps pris ses distances avec le monde réel qui la répugne. Douce, mais parfois agressive, il est difficile d'avoir une conversation poussée avec elle, ses pensées dérivant rapidement vers d'autres lieux. Si elle envie la vie des sirènes, elle en a déjà le physique : des formes on ne peut plus parfaites, une longue chevelure blonde et ondulée, et un visage d'enfant au regard gris que l'on se surprend à admirer. Cette jeune femme n'a décidément rien à faire dans ce monde trop cruel qui ne la mérite pas... (Oui, c'est beau).

Ludvig Rodewich

(29 ans, 1m 94, 100 kg)

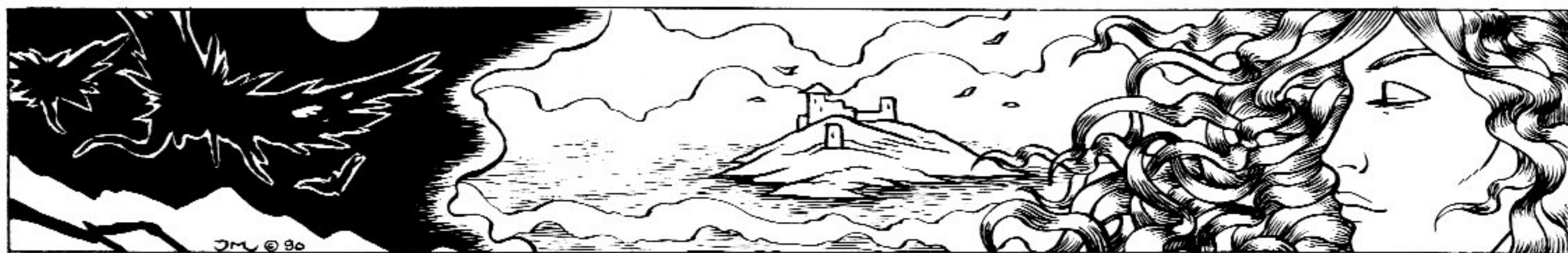
F17/C18/R16/H13/S14/I11/M12/L13/A15 B14

Physique 175 (180)

Electronique 95%, mécanique 50%, analyse de situation 50%, anglais 60%, marcher en silence 90%, se dissimuler 80%, bluffer 55%, culture physique, pister 80%, corruption 60%, mémoriser 45%, conduire 65%, combat mains nues 75%, combat armes mêlées 120%, armes à feu 100%, système D 90%, interrogatoire 65%, connaissance de la rue 50%, commando 90%.

Cet ancien agent du SAD a sombré dans la folie un soir de janvier, après une enquête particulièrement difficile, et a massacré sa famille à coups de hache. Après 4 années de détention, Ludvig a réussi à s'évader, grâce à ses compétences en systèmes de protections et ses nombreux contacts. A sa sortie de prison, il a décidé de travailler pour son propre compte, dans l'espoir de gagner assez d'argent pour rembourser ses amis, se payer un nouveau visage et une nouvelle identité. Ce Colosse au regard de glace, possède par son simple physique, une arme redoutable : la peur qu'il inspire. Son visage aux traits grossiers, d'une étrange laideur, encadré par une chevelure longue et brune, est une véritable vision de cauchemar...

Messieurs les Falkampfts, bonne chance et surtout n'oubliez jamais : "une police forte pour la justice et la liberté".



La Religion Nordique

Texte de Valérie Laproye, illustrations de Catherine Urbietta

Cette aide de jeu est le premier volet d'une série d'articles destinés à vous fournir pour vos campagnes une description et une analyse concise de diverses religions. Nous commencerons par celle des peuples nordiques, souvent qualifiés de "vikings", car elle sert à la fois un archétype pour de nombreux panthéons inventés (comme les divinités Cimmériennes du monde de Conan) et en même temps fort utile à ceux qui voudraient découvrir cette civilisation au travers de jeux comme Runequest ou Rolemaster qui lui ont consacré des suppléments. Sur un plan plus historique vous y trouverez d'intéressantes informations sur les cultures d'Europe du nord et les modes de vie et de pensée des vikings, saxons et germanis.



Les sociétés humaines ont toujours "créé" les dieux qu'elles honorent et en ont fait le symbole des qualités ou des défauts qui, selon leurs critères, sont à encenser ou à condamner sans appel.

Les dieux nordiques représentaient bien la sauvagerie, la fierté, le courage et la ténacité devant la dureté de la vie, des peuples qui les vénéraient.

Historiquement parlant, ces divinités étaient adorées par les tribus guerrières de Scandinavie et de Germanie. Mais, pour bien comprendre ces hommes, ces guerriers et leurs croyances, il est nécessaire d'éclairer certains points concernant les rapports existant entre le peuple et ses dieux.

Tout d'abord, le terme "religion" semble un peu inapproprié.

Pour les peuples nordiques en effet, pas de réelle "religion", pas de dogme ni de clergé organisé, pas d'amour

professé à l'égard des dieux. En cela, il semble que les "religions" nordiques et grecques aient été assez semblables. Pourtant les relations avec la divinité sont très nettes :

Le dieu est une sorte de "patron", un être supérieur qui doit apporter paix, prospérité, victoire en échange des sacrifices et des combats qui lui sont dédiés.

Si le dieu n'est pas à la hauteur, c'est-à-dire s'il ne répond pas aux espérances du peuple eh bien, le peuple adresse ses prières et ses sacrifices à une autre divinité peut-être plus attentive.

Une autre notion est à préciser lorsque l'on désire aborder la religion nordique (ceci est également valable pour les autres religions polytheïstes), c'est celle de la mythologie. Tout comme chez les grecs anciens, il s'agit d'un ensemble d'histoires mythiques sans succession logique et souvent assez flou, mélangeant parfois les noms divins et surtout se modifiant avec l'évolution humaine et sociale.

Il est nécessaire de dire que les nordiques (comme les grecs) n'y croyaient pas réellement. Ces contes servaient à illustrer les comportements divins à imiter et leurs déboires dont on pouvait rire librement en pensant que l'on aurait fait mieux...

De plus ces contes étaient probablement calqués sur des aventures humaines devenues légendaires. En somme, les actions des dieux sont une projection des gestes des hommes.

Ce sont ces récits mythologiques parfois hermétiques que contaient les "skalds", bardes nordiques, durant les longues soirées d'hiver et les festins des guerriers victorieux.

Mais qui étaient ces hommes si vite qualifiés de "barbares" (terme grec bien moins péjoratif et détourné) par notre société soi-disant civilisée ?

Replongeons-nous dans l'atmosphère qui était la leur, la dureté de leur vie, leur lutte quotidienne contre le froid intense, les longs hivers aux nuits interminables, les forces naturelles contre lesquelles ils n'avaient que peu d'armes. Pourtant ces "barbares" vivaient en symbiose avec la nature pour le meilleur comme pour le pire, ne subissant pas servilement mais acceptant le destin. Seul l'homme courageux pouvait vivre sans espoirs futiles d'un au-delà hypothétique.

Même leurs dieux étaient condamnés et les humains se devaient d'en être dignes, de faire face à la fatalité, de se tenir aux côtés des divinités à leur appel.

Les hommes font partie intégrante et active du destin du Monde, marqué par le Ragnarok, la fin des temps, le Crépuscule des Dieux.

Dureté de la vie, cynisme devant la mort inévitable, dynamisme humain, acceptation du destin, attente du combat final aux côtés des dieux, l'épée à la main, telle est l'attitude type du guerrier nordique.



LA MYTHOLOGIE

La creation du monde

Bien que les dieux nordiques ne soient pas des dieux créateurs, il existait des légendes sur la création du monde et des hommes.

Les dieux eux-mêmes ont été créés, bien que de façon accidentelle par les géants qui représentent les forces naturelles:

"Des eaux primitives et du vide béant
Du chaud et du froid
Une vie naquit qui s'appelait Ymir
Et de lui provient toutes les races de géants du givre
Ils étaient mauvais"

Dans le nord, le froid, la nuit, l'hiver sont des obstacles à la vie et donc sources de malheur. Hel, l'enfer est fait de brumes et de glaces éternelles.

D'Ymir naquit, ou plutôt de sa sueur émergèrent l'homme et la femme ainsi qu'une vache Andumbla qui, en léchant les pierres couvertes de givre et de sel, fit émerger du sol l'ancêtre d'Odin.

Odin et ses frères tuèrent Ymir et façonnèrent la Terre avec sa chair, les montagnes avec ses os, du crâne le ciel et de son sang froid comme la givre, la mer...

Voici la création du monde et l'une des données de la lutte des dieux contre les géants. Puissance de la civilisation contre les forces de la nature...



L'axe du monde, c'est Yggdrasil, l'arbre de vie, le gardien du monde nordique.

Nul ne sait s'il s'agit d'un frêne, d'un if ou d'un chêne mais peu importe, lui aussi est menacé.

Sous chacune de ses racines, au nombre de trois, se trouve un monde.

Sous la première, l'enfer nordique Hel, sous l'autre, les

géants du givre (les Furs) et leur royaume et sous la troisième, Midgard le monde des humains.

Les racines sont rongées par le dragon, Nidhoggr; quatre cerfs Dainn et Dualinn, Duneyrr et Dura ror grignotent ses feuilles. L'arbre cosmique est protégé par les Norns (ou Dises), les trois aspects du destin.

Elles sont toutes puissantes et ressemblent comme des soeurs aux Parques grecques. C'est à l'une des branches d'Yggdrasil qu'Odin se pend pour obtenir ses pouvoirs chamaniques et nécromantiques;

Le monde, lui-même est encerclé par le serpent JORMU-GANDR, fils de Loki et d'une géante. La bête se mord la queue et ses mouvements provoquent des tremblements de terre. Il est d'une puissance infinie et même Thor ne pourra le détruire avant le jour du Ragnarok.

LES DIEUX

Les dieux sont divisés en deux clans bien distincts: les Ases ou Aesirs et les Vanes ou Vanirs. Ils n'ont pas la même origine mais sont solidaires et combattront côte à côte au Crépuscule des dieux.

Les Aesirs

Ce sont les descendants d'Odin et de ses frères et ils vivent principalement en Asgard ("Asgardr" = enclos des Ases)

Odin

Il est le meneur des Aesirs, leur chef. Il a déposé Tyr, dieu sans doute plus ancien, bien qu'Aesir lui aussi, sans que l'on sache pourquoi et en quelles circonstances. D'ailleurs Tyr ou Tiwaz ne semble pas lui en tenir rigueur, bien au contraire.

Odin est par dessus tout le shaman, le nécromancien du clan, le dieu des morts et le maître du Walhalla (ou Valhall). Mage suprême car il a acquis les Runes en se sacrifiant rituellement à lui-même.

Le Hamaval, poème consacré à Odin nous raconte cette douloureuse épreuve:

"J'ai conscience d'être pendu
Dans l'arbre venté
Balancé là pendant neuf nuits
Entaillé par une lance
Eusanglanté pour Odin
Victime moi-même offerte à moi-même
Attaché à cet arbre
Dont nul homme ne sait où court sa racine

Nul ne me donna de pain
Nul ne me désaltéra
Tandis que je sondais du regard les profondeurs
Pour en arracher les Runes
En rugissant
Et m'abattre ensuite défaillant
Heureusement je gagnai
Et remportai la sagesse"

Odin s'est donc pendu volontairement durant neuf nuits après s'être mutilé (oeil arraché) en sacrifice à lui-même. Il est pendu par les pieds dans les ténèbres et scrute de son oeil unique les profondeurs, l'inconscient.



Il s'agit d'un rite purement chamanique: enfin initié, maître des Runes, il devient le prêtre-dieu souverain doué de facultés magiques, meneur de son peuple. Odin est resté jusqu'à nos jours sous forme de symbole: on pense que c'est lui qui est le pendu, carte XII du tarot. Le pendu volontaire, immobilisé mais détenteur de secrets perdus...

Odin est armé de magie mais aussi d'autres artifices: il possède un trône qui lui permet d'être omniscient lorsqu'il s'y assoit. Sa lance, celle avec laquelle il a sacrifié son oeil, est aussi magique. Tout comme ses compagnons, Sleipnir le cheval à huit pattes, les deux corbeaux Hugin et Munin (Pensée et Mémoire), Frede et Gere les loups géants et noirs d'encre.

Mais Odin a beau être le chef du panthéon nordique, il n'est pas omnipotent.

Il doit s'incliner devant le destin et ne peut éviter Ragnarok.

Il est loin d'être un modèle et est plus craint qu'aimé comme on craint le shaman.

Les berserkers, guerriers fous, enragés, ivres de batailles, sont ses suivants car c'est Odin qui leur inspire leur rage. On les appelle aussi "shieldbiters", ceux qui mordent leur bouclier. Il ne faut pas oublier que les shamans connaissent des drogues et des plantes permettant d'arriver à cet état là.

Odin est fourbe et rusé, licencieux et dépourvu de principes. Il n'hésite pas à se métamorphoser en vieil homme ou en oiseau pour visiter Midgard et les humains.

Thor

Thor est le fils qu'Odin a eu avec la géante Jord (la Terre). On le trouve cité souvent sous son surnom "le fils de la terre". Bien qu'Odin soit le chef du panthéon, c'est Thor qui a le plus d'adeptes. Chef de guerre, immense rouquin barbu, Dieu du Tonnerre, ennemi juré des géants, tous les guerriers nordiques aimaient à se réclamer de lui.

Thor est le symbole de la vaillance, de la force, de la victoire au combat.

Il est l'ami des humains qui se reconnaissent dans ses beuveries, ses fanfaronnades, son appétit de la vie, bien nordiques.

De plus, Thor possède les objets magiques les plus enviés: Mjolnir, le grand marteau qui revient toujours dans sa main, ses gantelets Jarn Griper, et sa ceinture Megingarder qui augmente sa force déjà impressionnante. Souvent Loki est le compagnon de route de Thor. Alliant la ruse, la fourberie à la force franche, les deux compères mal assortis se battant contre les géants et parfois... se cassent le nez, Loki essayant toujours de berner Thor de mille manières.

Dans certaines légendes, Thor est marié à la déesse Sif, guerrière spécialisée dans le maniement de l'épée.

Thor se déplace dans un char tiré par deux chèvres Tanngrisnen et Tangjost qui parfois servent de pitance à leur maître et ses compagnons car elles se régénèrent intégralement au lever du soleil...

Balder

Balder (ou Baldr, Baldur) est le second fils d'Odin. Il a pour mère l'épouse du chef des dieux Grigg, Frigg ou Frigga souvent assimilée à Freya (ces deux déesses n'étaient qu'une dans les plus vieilles légendes).

Le mythe de Balder est universel et pourtant mystérieux. Balder est "si blond, si clair de visage qu'une grande lumière jaillissait de lui" dit un skald célèbre.

Il est associé à la pureté, au mystère. C'est le dieu bon voué au destin cruel, l'Axe blanc, l'innocent sacrifié.

Plus que tout, il symbolise l'impuissance des dieux face au destin. Le sort est tissé. Voici sa légende:

Un jour, Balder raconta aux Aesirs les rêves funestes qu'il faisait, dans lesquels il était invariablement tué. Les Aesirs se dispersèrent et recueillirent la promesse de toutes choses sur terre qu'elles épargneraient le jeune dieu. Mais Frigg avait oublié une jeune pousse de gui. Loki en fit une flèche et fit tirer HÖdr, frère de Baldr, aveugle, à l'arc. Balder s'écroula transpercé.

Les dieux consternés demandèrent à Hel la reine des Enfers de libérer le jeune mort. Elle accepta à la condition d'avoir la preuve que toutes les créatures du monde pleuraient Balder. Alors, tout l'univers pleura mais Loki s'écria: "laissez à Hel ce qui lui appartient". Et Hel garda Balder.

Pourtant l'axe blanc reviendra après Ragnarok.

Le mythe du jeune dieu sacrifié pose un grave problème et sera l'une des causes du déclin de la religion nordique.

En effet, les missionnaires chrétiens transposèrent le mythe de Jésus à celui de Balder, ce qui les rendait crédibles aux yeux des nordiques très tolérants au point de vue religieux et qui pouvaient croire que Balder revenait sous une autre forme...

Or "Baldr" en vieux norse veut dire "seigneur" et son mythe est beaucoup plus proche de celui d'Adonis ou celui de Tammuz ("seigneur" en sémitique ou babylonien).

Frigg

Frigg, Grigg ou Frigga est l'épouse d'Odin du moins dans la partie la plus récente des légendes. Au départ, Odin semble avoir été marié à Freya, Vanir et soeur de Frey. Et effectivement, il semblerait que ce partage d'une divinité en deux personnages bien distincts soit dû au fait que les nordiques ont finalement hésité à donner pour femme à Odin, une déesse de la luxure comme Freya.

Frigg, déesse du mariage, des mères, protectrice du foyer, remplit mieux sa fonction, le rôle dévolu à l'épouse du chef des dieux.

Parfois on considère que sa sphère de contrôle est le temps, l'atmosphère.



Elle ne remplit pas un rôle majeur dans les récits mythologiques mais, pourtant, était vénérée par les femmes nordiques pour son rôle de protectrice des épouses et des foyers.

Heindall (ou Heimdarr)

Heindall est l'Aesir chargé de garder le Pont Arc-en-Ciel, Bifrost, qui joint Asgard et Midgard.

L'accès au pont est protégé par un voile d'illusion, et donc invisible aux mortels. Heindall possède une corne, Gjaller, qui lui permet d'appeler, en cas de danger, les

dieux et les hôtes du Valhalla; et c'est ce qu'il fera pour la dernière bataille, Ragnarok. Heindall déteste Loki qui le lui rend bien: il se moque de lui et de sa fonction de gardien éternel.

Le gardien de Bifrost possède une vue et une ouïe exceptionnelles, quasi illimitées et il est armé d'une épée nommée Hofud ("tête") qu'il ne quitte pas.

Tyr (ou Tiwaz)

Tyr est l'ancien chef du panthéon. Sa Rune est celle du courage et de la victoire.

Depuis qu'il a sacrifié sa main droite pour que les Aesirs puissent enchaîner le loup Fenris, il est devenu le représentant ultime de la loi.

Il surveille les actions des Walkyries et veille à ce que seuls les plus vaillants guerriers soient amenés devant Odin au Valhalla. Les guerriers nordiques gravaient souvent la Rune de Tyr sur leur épée pour avoir la victoire.

Uller

Lui aussi est très ancien dieu, sûrement antérieur à Odin, mais c'est un Aesir. Il est le dieu chasseur et l'Archer suprême. Lui non plus n'a aucune rancune envers le nouveau chef du panthéon et il remplace souvent Odin quand celui-ci se déplace. Il devait être un dieu majeur à une époque où les tribus étaient nomades et ne faisaient donc pas d'agriculture. La chasse était alors primordiale. C'est Frey qui a en fait pris sa place.

Du clan des Aesirs, on peut également retenir Brazi le dieu des poètes et de l'éloquence, patron des "skalds", Magri dieu de la force et Modi dieu du courage; tous deux fils de Thor.

Les Vanirs

Les Vanirs ne sont pas de la même race, ou du même clan que les Aesirs mais les légendes disent qu'ils sont nés de l'air et ne représentent pas les mêmes valeurs. Quoiqu'il en soit, ils se trouveront aux côtés des Aesirs pour la bataille finale.

Eux aussi sont des représentants des hommes contre les forces naturelles personnalisées par les géants du givre et ceux du feu.

Njörd est le chef des Vanirs et ses enfants sont Frey et Freya. Ils sont superbes, Frey rivalisant de beauté avec Balder, Freya étant sans égale.

Njörd est un ancien dieu de la mer, plus tard assimilé à Jord (la terre). Il n'est pas vénéré et les nordiques semblent peu se soucier de son origine et de ses attributs.

Frey

Frey fait partie de la trinité nordique:

Odin le prêtre-roi, Thor le chef de guerre et lui, Frey représentant la fertilité et la virilité.

L'orgie et la prostitution sacrées semblent avoir fait partie de son culte. Ses statues fortement sexuées ont été retrouvées partout sur le territoire viking.

Frey commande à la pluie ainsi qu'à la végétation. Il faut l'invoquer pour les bonnes récoltes et la paix; on

lui sacrifie des boeufs pour avoir gain de cause. C'est un dieu bénéfique et bienveillant. Il représente la nature nourricière, le soleil qui réchauffe et fait vivre les hommes.

Il est également le protecteur des êtres féeriques.

Freya

Soeur de Frey, elle est une des divinités les plus sollicitées du panthéon. Elle y tient deux rôles aussi distincts que, nous semble-t-il du moins, incompatibles.

Tout d'abord c'est la déesse de l'amour, de la luxure, de la fécondité.

Freya est la beauté féminine, toujours convoitée comme objet de plaisir par les dieux et les géants. Lorsque le marteau de Thor est dérobé par un géant, c'est Freya qu'il demanda pour rançon. De même le géant constructeur du mur d'Asgard réclamera en paiement le soleil, la lune et... Freya. Trompé par Loki, il n'aura rien de cela.

La déesse se déplace dans un petit char tiré par deux chats. Elle porte le collier Brinsigamen, bijou magique qui la rend irrésistible et lui donne le pouvoir de se transformer en faucon.

Elle a été assimilée à tort à la femme d'Odin, Frigg qui est une divinité plus neutre.

Pourtant, comme Ishtar de Babylone, Inanna de Sumer et la plus ancienne forme de Cypris-Aphrodite, Freya est également déesse guerrière. Elle est la meneuse des farouches vierges guerrières, les Walkyries qui ont pour mission de recueillir l'âme des héros les plus vaillants morts sur un champ de bataille pour l'amener au Walhalla devant Odin.

Etrange paradis où le héros participe à des banquets et des batailles sans fin, délivré de l'ombre de la mort et attendant l'appel d'Odin pour se jeter dans l'ultime bataille aux côtés des dieux: Ragnarök.

Freya veille à ce que seuls les plus courageux les plus vaillants soient enlevés. Les autres sont pour Hel.

Les légendes disent aussi que Freya entraîne les guerriers les plus beaux dans sa couche en son palais de Folkvang.

Dans son rôle près des morts, Freya est plutôt représentée comme une nécromancienne ce qui explique son association avec Odin.

Pour en finir avec les dieux, il convient de placer Loki et Hel à part, à cause de leur rôle dans la tragédie religieuse nordique.

Loki

Loki est le fils d'un géant Farbanti et de Laufey ("île feuillue"=arbre).

Loki est celui par qui Ragnarök doit arriver, celui qui trahira les dieux, qui provoquera la mort du beau Balder... Bref l'être démoniaque, fourbe, malfaisant d'Asgard. Il est pourtant toléré à Asgard par Odin (qui d'ailleurs, ne lui cède en rien, sur la fourberie) car le dieu suprême ne peut éliminer un être divin et de plus Loki n'est que l'instrument du destin. Il n'y peut rien, lui non plus. Le destin, mot-clé de la religion nordique.

Depuis sa trahison qui coûta la vie à Balder le pur, Loki, attaché à trois rochers, reçoit sans cesse le flot venimeux qu'un serpent géant déverse sur son visage.

Sa fidèle épouse Sygin reste à ses côtés et recueille le



poison dans un vase avant qu'il n'atteigne son mari. Mais chaque fois qu'elle doit le vider, les soubresauts de douleur de Loki provoquent des tremblements de terre.

Parmi les enfants de Loki, on peut citer le loup Fenrir qui un jour dévorera Odin et Jörmungard le serpent qui sera à la fois meurtrier et victime de Thor.

Hel

Selon certaines légendes, Hel, reine des enfers serait une fille de Loki.

Elle est la reine du Monde des Morts.

Devant son palais "Sleetcold" se trouve le loup Fenrir qui, enchaîné par les Ases attend Ragnarok pour être libéré, ainsi que Loki attaché non loin.

Pour y parvenir, il faut passer un fleuve nommé gjöl (l'écho) sur un pont couvert d'or. Un épouvantable molosse, Garn, empêche quiconque de repartir. On entend les âmes des morts hurler leur désespoir.

Hel, c'est la glace, le froid, le seul danger véritable menaçant les hommes.

En tant que divinité, Hel est plutôt neutre même si parfois elle agit de façon mauvaise. Elle consent à libérer Balder même si elle y met des conditions (qui ne seront pas remplies grâce à Loki).

Elle ne sort pas de son palais et en général ne se mêle pas des affaires humaines.

Il semblerait qu'elle ne participe pas activement au Ragnarök.

Ragnarok

Voici le Crépuscule des Dieux, le destin divin, l'écroulement du monde mais aussi le renouveau et l'âge d'or qui s'annonce car rien ne finit jamais.

La mort de Balder est l'un des signes annonciateur du carnage final. Ensuite doit arriver un long hiver de trois ans sur Midgard accompagné du déclin des valeurs, la faillite de la loi, l'avidité, l'effondrement des moralités.

Loki a des alliés parmi les géants et ceux-ci se rassemblent.

Tout d'abord les grands loups Hati et Sköl dévorent le soleil et la lune, Fenrir rompt sa chaîne et Jörmungand surgit de la mer, projetant son venin mortel. Les géants du Feu menés par Surtur (ou Surt) leur chef s'avance sur Bifrost, le Pont Arc-en-ciel qui s'effondre. Heindall appelle les dieux au dernier combat. Loki, détaché, se rue à l'attaque pour prendre sa vengeance. Les dieux et les Einhergar, guerriers du Walhalla s'élancent à leur tour. Odin menace de sa lance Gungnir, le loup Fenrir qui l'engloutit d'un seul coup. Alors Vidar, fils d'un grand dieu déchire la gueule de l'animal, l'achève, vengeant son père.

Frey et Freyja s'écroule sous les coups de Surtur.

Thor, lui, est victorieux du Serpent du Monde mais après avoir fait neuf pas de plus, il s'écroule victime du venin du reptile cosmique.

C'est la fin. Le monde est dévoré par les flammes.

Mais deux fils d'Odin (dont Vidar) et les deux fils de Thor ont survécu (ils ont hérité de Mjölner, le fabuleux marteau) ainsi que les enfants de Balder.

Avec Balder ressuscité, Hödr le dieu aveugle, ils recréent le monde.

De Midgard, un couple subsiste et repeuple la terre redevenue belle et verte.

De plus, l'annonce du retour d'un dieu tout-puissant laisse penser qu'Odin ou Tyr vont revenir...

L'Age d'or peut commencer...

LE CULTE

Tout d'abord, il s'agit de balayer beaucoup de poncifs et d'associations trop faciles avec le christianisme.

Les temples étaient rares et souvent très austères. Ils ne servaient pas au rassemblement des fidèles mais à la conservation des statues et objets rituels, ainsi mis à l'abri. Le plus souvent, les rites avaient lieu dans les bosquets sacrés, sur un monticule ou près d'un cairn (édifice funéraire commémoratif commun aux nordiques et aux celtes).

Comme dans la plupart des religions polytheistes, on effectuait des sacrifices à certaines dates de l'année (les équinoxes, solstices ou au mois de janvier pour Yule). Le plus souvent, elles avaient lieu trois fois par an: au milieu de l'hiver, au début de l'été et à l'époque des moissons. Le début de l'été est particulièrement important car les vikings priaient à ce moment-là pour obtenir



l'aide des dieux dans les raids et les campagnes militaires qu'ils préparaient.

Les "jarls" ou chefs de communautés, les rois, officiaient en tant que prêtres lors des cérémonies car le chef est à la fois religieux et laïc. Il représente le prêtre-roi et le chef de guerre.

Y-a-t-il eu des sacrifices humains comme l'ont prétendu les chroniqueurs chrétiens Adam de Brème ou Thietmar de Mersbourg ? Bien sûr ! toutes les religions existantes en ont commis au nom de leurs dieux !

Les grecs et les romains avaient à l'époque archaïque effectué des sacrifices de prisonniers et cherchaient à les faire oublier; les druides du peuple celte les faisaient régulièrement avec, eux aussi, des prisonniers. La bible,



conte également ce style de sacrifice mais en les déguisant (voir Abraham et son fils).

Mais il faut préciser que ces chroniqueurs n'ont jamais assisté à ces pratiques, ne les racontent que par ouï-dire et exagèrent bien sûr le nombre de victimes et l'horreur des rites. Occasion supplémentaire de dénigrer une fois de plus une autre religion. Ce que l'on sait de façon certaine, c'est que des humains, des prisonniers sans doute, étaient pendus et égorgés dans les bois sacrés (à Uppsala par exemple) en hommage à Odin, Thor et Frey, tous les neuf ans pour célébrer Yule.

Les sacrifices sont suivis de festins et d'orgies rituelles, ceci dans les grands "Kralls" des chefs où les fêtes avaient lieu.

Les cérémonies des funérailles étaient très importantes car les nordiques craignaient les âmes des morts.

Tous les guerriers, pauvres ou riches, étaient placés sur une embarcation que l'on enflammait, les nordiques considérant l'enterrement comme un acte barbare et révoltant. Une raison pratique s'ajoutait à cela: comment creuser une tombe quand le sol est gelé durant des mois? Les funérailles des chefs duraient parfois plus de dix jours.

On installait la dépouille sur un navire avec ses possessions et l'une des esclaves qui s'était portée volontaire pour le suivre dans la mort.

Après avoir eu des relations sexuelles avec les chefs alliés du défunt qui lui auront confié tour à tour: "dis à ton maître que j'ai fait cela par amour pour lui", elle montait sur le navire pour y être étranglée par deux guerriers et poignardée par une vieille femme qui avait eu le soin de préparer la cérémonie.

Ensuite le feu est mis au navire. Après que tout soit consumé, une butte circulaire, un cairn, est élevé avec au centre un tronc de bouleau sur lequel les guerriers inscriront le nom de l'homme mort et de son roi.

Puis des réjouissances auront lieu, comme toujours après une cérémonie.

LES RUNES

Écriture sacrée, écriture magique, le Fuparte, alphabet

runique est composé de 24 signes ou runes.

La rune est un signe dont le graphisme peut subir des variantes. C'est son nom qui détermine sa valeur phonétique et fixe son usage.

En tant qu'écriture sacrée, les runes sont utilisées pour participer à un rituel en les gravant sur du bois puis en teignant le tout du sang d'un animal sacrifié.

Elles servent aux divinations et à la création d'objets magiques.

Une rune prononcée ou gravée représente un ordre impératif donné aux forces surnaturelles ou magiques au nom d'Odin. Elles sont manipulées avec le plus grand respect et on ne peut les obtenir qu'avec difficulté.

CONCLUSION

Voilà, brossé pour vous le tableau de l'aventure immense qu'ont vécu les nordiques. Combats gigantesques préfigurant l'ultime bataille, immenses banquets donnant un avant-goût de celui d'Odin dans le Walhalla, luttes perpétuelles contre le froid et l'hiver annonciateurs des géants du givre, visions hallucinées du char de Thor lançant Mjolnir dans le ciel, provoquant le tonnerre et les éclairs. Dépassement de soi à tout instant pour voir Freyja et ses Walkyries venir chercher le guerrier valeureux agonisant sur le champ de bataille, pour l'amener au banquet sans fin d'Odin, aux batailles éternelles du Walhalla...

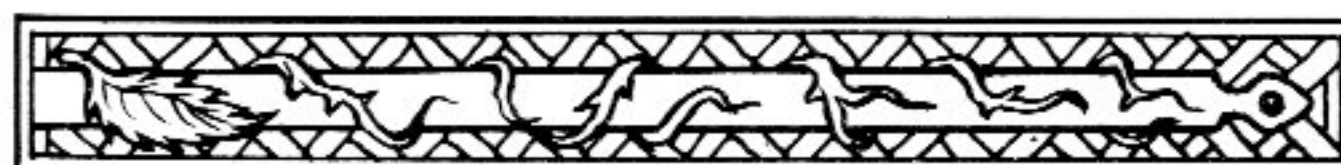
Lutte perpétuelle de l'humain face au destin, lutte pour avoir l'ultime honneur de tomber en même temps que les dieux, Odin, Frey, Thor au jour du Ragnarök, homme-dieu aux côtés des divinités si humaines debout devant l'inévitable.

Sources

"La Völupsa et le Hamaval" (écrits mythologiques, le premier prophétique, le second dédié à Odin)

"La religion des anciens scandinaves" Régis Boyer (Payot)

"Runes and Introduction" R.W.Elliott (Manchester University Press)



Avalon

L'autre façon de concevoir un magazine



Au sommaire du N°3

HAWKMOON - MAGNA VERITAS - STORMBRINGER - JRTM ROLEMASTER - SHADOWRUN